

# AMIGA BLADET

Danmarks Eresste Amiga Magasir.

Nr. 3/95 - 1. årgang.  
23. feb. 95 - 29. mar. 95  
Vejl. udsalgspris kr. 29,75

term

## VIRUS PÅ DIN AMIGA

- LÆS ALT OM DE INVADERENDE KRYB

### VI SPILLER

- SHADOW FIGHTER
- TOWER ASSAULT
- FIFA SOCCER
- DREAMWEB
- ROADKILL

LÆS OM  
**CD-ROM**  
**BBS**  
**3D-GRAFIK**



# AMIGA

## Accelerator kort

BLIZZARD 1220 4MB 28.5MHz	2598,-
BLIZZARD 1230-III 50MHz	2998,-
CYBERSTORM 040/40 A4000	9998,-
M1230XA 33MHz 030	1798,-
M1230XA 50MHz 030	2298,-



GVP A1230 40MHz 4MB-RAM	4298,-
GVP A1230 50MHz 4MB-RAM	5798,-
GVP A1230 40MHz 1MB-RAM	2798,-
GVP A1230 50MHz 1MB-RAM	4298,-
GVP G-FORCE 030-40/40/40/4	6998,-
GVP G-FORCE A4-040/40/4	12998,-
SUPRATURBO 28 A2000	1195,-

## Bøger

AMIGA TIL ANDET END SPIL	198,-
AMIGA BILLEDGUIDE WB2&3	258,-
AMIGA DOS CLI	248,-
C FOR BEGYNDERE	248,-
AMIGA ORDBOGEN	149,-
TEGN & MAL MED AMOS	248,-
AMIGA TIPS & TRICKS	148,-
GRAFIK & MUSIK	298,-
THE AMIGA GURU BOOK	598,-
INTRODUKTION WB 3	248,-
AMIGA ANIMATION (AMOS)	198,-

## Blade

AMIGA FORMAT. INKL.DISK	95,-
ONE AMIGA. INKL.DISK	95,-
CU AMIGA. INKL.DISK	95,-
AMIGA USER. INKL. DISK	89.50
MEGABYTE. NORSK	39,-
AMIGA MAGAZIN. TYSK	45,-
AMIGA GAMES. TYSK	29,-
AMIGA CD32 GAMER. ENGELSK	99.75
COMPUTER GRAPHICS WORLD	59.50
AMIGA WORLD. AMERIKANSK	47.50
AMIGA SHOPPER. ENG.	59.50
DATABLADET. NORSK	47.50

## Diskette drev

EXT. HD AMIGA DREV 3.5"	1198,-
ALFA DATA DREV FDD EXT.	798,-
INT. DREV TIL A500/A500+	695,-

## Grafik & Animation

PICASSO II 2MB	3898,-
PHOTOGENICS. A1200/4000	598,-
REAL 3D v2.4x. AMIGA	4398,-
GVP CINEMORPH	598,-
VISTA PRO 3.0 PAL	779,-
IMAGINE 3.0 PAL	4998,-
ALLADIN 4D v3.0	3698,-
ART DEPARTMENT PRO 2.5	2198,-
BRILLIANCE 2.0	1198,-
KID PIX Tegneprogram (børn)	299,-

## Harddisk kontroller

FASTLANE Z3. SCSI-2	3998,-
OVERDRIVE PCMCIA A1200	998,-
AMIQUEST PCMCIA A1200	1098,-
ALFAPOWER AT-KIT A500(+)	1398,-
DATAFLYER XDS A600/1200	998,-
DATAFLYER 1200 SCSI PLUS	898,-

## TANDEM CD+IDE

725,-

## Harddisk løsninger

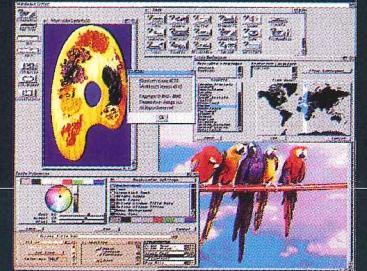
OVERDRIVE PCMCIA 540MB	3093,-
ALFAPOWER 270MB-HD FRA	2896,-
ALFAPOWER 540MB-HD FRA	3293,-

## Hjælpe programmer

AMIGA FIRST AID. DANSK	249,-
AMIGA LOTTO - MED 36 TAL	179,-



## AMIGA OS 3.1

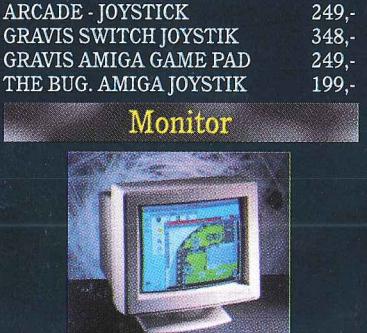


## Joystick

CD32 JOYPAD COMP. PRO	249,-
ZIPSTIK MED AUTOFIRE	249,-
ZIPSTIK STANDARD	198,-
COMPETITION PRO 5000	198,-



## Monitor



## Mus & Trackball

OPTISK MUS - ALFA OPM-MT	498,-
OPTISK PEN "MUS" ALFAPEN	495,-
TRACKBALL	695,-
MEGAMOUSE 400DPI	298,-

## Musik

MEGAMIX MASTER	598,-
----------------	-------

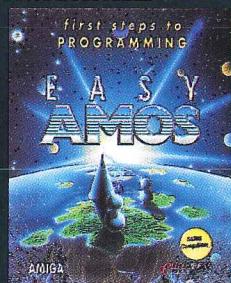
## GVP DSS8+

798,-

CLARITY 16 BIT SAMPLER	1298,-
MEGALOSOUND SAMPLER	449,-
TOCCATA 16BIT LYDKORT	2998,-
AUDIO MASTER IV	598,-
DELUXE MUSIC 2	998,-
MIDI INTERFACE	498,-

## Programmerings sprog

AMOS INTOS EXTENSION	389,-
AMOS THE CREATOR	419,-
AMOS COMPILER	289,-
AMOS 3D	339,-
AMOS PROFESSIONAL	549,-



## RAM

512KB RAM A500/500+	290,-
2MB ALFARAM A500	1698,-
1MB RAM A500 PLUS - ALFA	298,-
1MB RAM A600 MED UR	595,-
MBX 1200z 50 MHZ 68882	1898,-
MBX 1200z 14MHz 68881	998,-
MBX 1200z	698,-

## Scanner

ALFACOLOR	2998,-
ALFASCAN800	1498,-

## Digitizer

VIDI-AMIGA 12	998,-
---------------	-------

VIDI-AMIGA 12 SOUND	1098,-
VIDI-AMIGA 12 REAL TIME	2498,-
VIDI-AMIGA 24 REAL TIME	3498,-
V-LAB Y/C	3698,-
V-LAB FBAS	2998,-
V-LAB MOTION	10698,-

## Tekstbehandling & DTP

PAGESTREAM v3.0	2498,-
INTEROFFICE v2.0	598,-
FINAL COPY II	RING!
PRO WRITE V3.3	748,-
FINAL WRITER III	RING!
PEN PAL	539,-

## Tilbehør

OVERDRIVE CD PCMCIA 1200	2998,-
COMMUNICATOR III m/MIDI	829,-
VORTEX 486SLC2 25/50MHz	6498,-
AUTO MOUSE JOY OMSKIFTER	198,-
STØVLAG A1200 BLØDT	49,-
STØVLAG A600 BLØDT	49,-

## Amiga Spil

ROADKILL A1200	269,-
ALBERT 2 SPIL FOR 8ÅR+	179,-
LION KING A1200	249,-



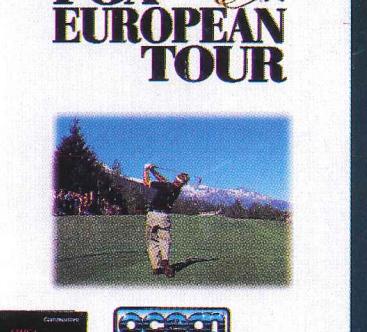
## CD PD Collections

CDPD I. CDTV	298,-
CDPD II. CDTV	298,-
CDPD III. CDTV	298,-
CDPD IV. CDTV	298,-
DEMO COLLECTION II	298,-
17 BIT CONT. DISK	298,-
17 BIT PHASE FOUR	298,-

## CD32 Spil

JUNGLE STRIKE	249,-
ROADKILL	349,-
TOP 100 GAMES	149,-
ALIEN BREED TOWER ASS	349,-
JETSTRIKE	299,-
MYTH	149,-
PGA EUROPEAN GOLF	349,-
SUBWAR 2050	369,-
RISE OF THE ROBOTS	349,-
DEEP CORE	299,-
SUPER METHANE BROS	349,-
SIMON THE SORCEROR	449,-
GUARDIAN	349,-
BANSHEE	199,-
FIELDS OF GLORY	299,-
UFO	269,-

## PGA European Tour





BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center



### AutoScan 1438

KUN kr. 3498,-

Sælges incl. VGA adaptor til Amiga 1200 & 4000

Danmarks mest solgte monitor til Amiga 1200 & 4000. Den kører 15KHz når din Amiga bruges til spil eller andre programmer der benytter Amiga'ens standart skærm. Men den kører også op til 40KHz så den kan bruge programmer der gerne vil op i en højere oplosning. Dvs. at den kan bruge næsten alle de skærm-drivere der følger med A1200 & A4000. Endvidere er den MPR-II godkendt (=Lavstrållings godkendt monitor). Pixel størrelsen er 0.28mm. Maximal oplosning er 800x600 Non-interlaced og 1024x768 interlaced.

## Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



#### Åbningstider:

Man-Tors 9.-17.30  
Fredag 9.-19.  
Lørdag 9.-13.  
Langlørdag 9.-16.

#### Betafon's support BBS:

Airline Service BBS  
**3296 0626**  
Åbent 24 timer  
alle ugens 7 dage.  
USRobotics HST Dual  
Standard 16.800 baud.  
SysOp: Søren Christensen

# BETAFON Aps

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.  
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276



## ALFAPOWER

420MB HARDDISK FRA 2998,-  
Denne Harddisk-løsning til A500 & A500+  
puster nyt liv i din Amiga. Alt arbejde og  
fornøjelse på din computer vil gå meget  
hurtigere når du bruger en harddisk. Der  
er også plads til 8MB ekstra ram i kabinet-  
tet. Der skal monteres 2MB ram af gangen  
og det koster kun Kr. 1000,-.

Alle priser er inkl. moms. og gældende til den 31/3 1995. Deltages forbehold for tryktid, pris- & specifikationsændringer samt udsolgte varer.



- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Prisliste PC      | <input type="checkbox"/> Prisliste Amiga, CDTV & CD32 |
| <input type="checkbox"/> Prisliste PC spil | <input type="checkbox"/> Prisliste Amiga spil         |
| <input type="checkbox"/> Amiga Beta-Club   |   |
| <input type="checkbox"/> Hermed bestilles: |   |

Vare: Antal: Pris

Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postnr./by: \_\_\_\_\_  
Evt. tlf. \_\_\_\_\_

(+ forsendelse)

# AMIGA BLADET

Ansvarshavende udgiver:

Thomas Agatz

Chefredaktør:

Christian Estrup

Freelancere i dette nummer:

Peter Villani

Morten Julin

Anders Lundholm

Bjarke Ørbeck

Annoncer:

Tlf. 3833-1011

Fax: 3833-3002

Abonnentservice:

1 år: 11 numre, incl. 11 abonnementdisketter: 399,-  
Se annonce andetsteds i bladet.

Udgiver:

Forlaget T&T

postbox 844

Frederikssundsvej 94  
2400 København NV

Layout & DtP:

Kenneth Bernholm

Produktion:

ABK Sats og Tryk 15

Distribution:

Avispostkontoret og DCA

Bemærk:

Artikler og fotos i Amiga Bladet må ikke benyttes i annoncer eller i anden kommcerial sammenhæng, uden Amiga Bladet's skriftlige samtykke. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Uopfordret indsendt materiale, forbeholder Amiga Bladet sig ret til at udgive. Forlaget påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og følger deraf.

# SE - DET' ROM!

Ingen kan vel have undgået at bemærke, hvordan næsten alle medier har stået på nakken af hinanden for at fortælle om den store 'multimedie-revolution', herunder ikke mindst de store muligheder, CD-ROM-teknologien fører - og allerede har ført - med sig.

Nu er lige netop multimedia jo ikke just noget nyt for os, der siden slutningen af firserne til daglig har arbejdet med en platform, der fra starten var designet til multimedia - nemlig Amigaen. Nyere er derimod udbredelsen af CD-ROM til Amigaen, men det går stærkt. Som det fremgår af artiklen på side 16-17, findes der allerede et stort og bredt udvalg af CD-ROM-titler, og fremkomsten af integrerede CD-ROM-løsninger til også Amiga 1200 vil yderligere sætte skub i udviklingen hen imod, at CD-ROM-drev også her bliver standard - en ganske naturlig udvikling for netop en multimedie-maskine som Amigaen.

At det går strygende, bekræftes af, at franske Archos - som det fremgår af Verden Rundt i dette nummer - åbenbart har fået blod på tanden og allerede er på vej med nye, forbedrede versioner af sin integrerede Overdrive-CD-ROM-løsning til Amiga 600 og 1200, samt endvidere planlægger lignende løsninger til Amiga 2000, 3000

og 4000. Jo, CD-ROM er fremtiden - også på Amiga. Fra Amiga-Bladet's side vil vi naturligvis følge udviklingen inden for CD-ROM meget grundigt fremover, og dermed søge at give vores lille bidrag til mediets udbredelse.

Her til sidst er det min sure pligt at meddele, at der - traditionen tro - stadig ikke er afgørende nyt i forhandlingerne om overtagelsen af Amiga-teknologien. Kort før bladet gik i trykken, havde vi Commodore UK i telefonen, men herfra lød meldingen blot, at budet var accepteret, hvorefter en slags auktion med udgangspunkt i dette bud skal afholdes. Denne auktion forventes at tage cirka en måned - men igen, dette er blot endnu en deadline. Jeg tror, jeg har mange bag mig, når jeg siger: Tro ingen rygter, før maskinerne står i butikkerne...

Til allersidst kan jeg heller ikke dy mig for endnu en gang at takke de mange, der har sendt os ris og ros efter vores første to numre. Samtidig vil jeg gerne opfordre alle læserne til at gøre det samme, for dermed at få indflydelse på den fremtidige udvikling af Amiga-Bladet.

*Christian Estrup*

*Chefredaktør*



# DETTE NUMMER

## 6 .....VERDEN RUNDT

Masser af nyheder fra ind- og udland er på vej - også til din Amiga.

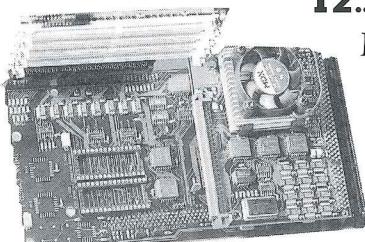
## 8 .....SUPERFART I 3. GENERATION

Det populære Blizzard 68030-kort til Amiga 1200 er nu nået til 3. generation - og det til en helt fornuftig pris.



## 10 .....VIRUS - NÅR AMIGAEN BLIVER SYG

Virus kan angribe en computer, præcis som den kan angribe mennesker - det er dog vidt forskellige virus-typer. To eksperter fortæller om tidens farligste vira, og hvordan man kommer af med dem.



## 12 .....EN TIGER I TANKEN

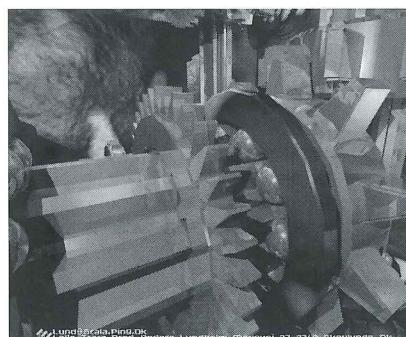
Mens vi venter på 68060-kortet, har vi benyttet lejligheden til at se på dets 'lillebror' - et 40 MHz 68040-kort, der ikke lader meget tilbage at ønske.

## 13 .....ELEKTRONISK ADGANG TIL AMIGA BLADET

Nu kan du også kontakte Amiga-Bladet ad elektronisk vej - vi viser hvordan.

## 14 .....3D GEOMETRIENS LEGEPLADS

Første del i vores raytracing-kursus, hvor også du kan være med - vi starter nemlig helt fra bunden.



## 16 .....CD'ERE TIL FOLKET

Det vrimer efterhånden med CD-ROM-titler til Amigaen - vi forsøger at give et overblik over det brogede marked.



## 24 ....."GRATIS" SPIL TIL ALLE

Gode spil behøver ikke at være dyre - PD- og Sharewaremarkedet har bestemt også noget at byde på.



## 27 .....BREVKASSEN

Brevene strømmer stadig ind til redaktionen - vi giver svar på tiltale.

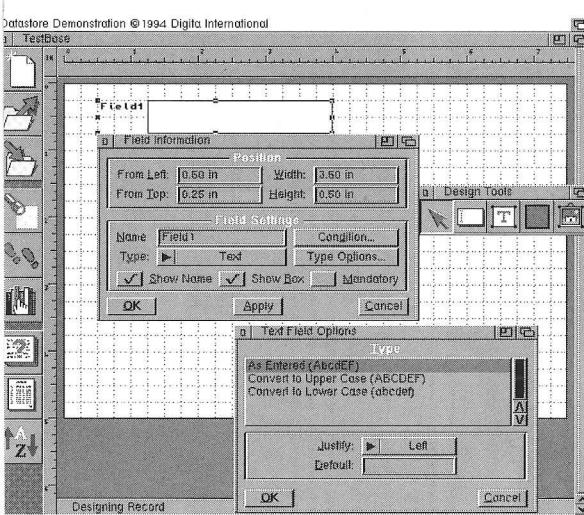
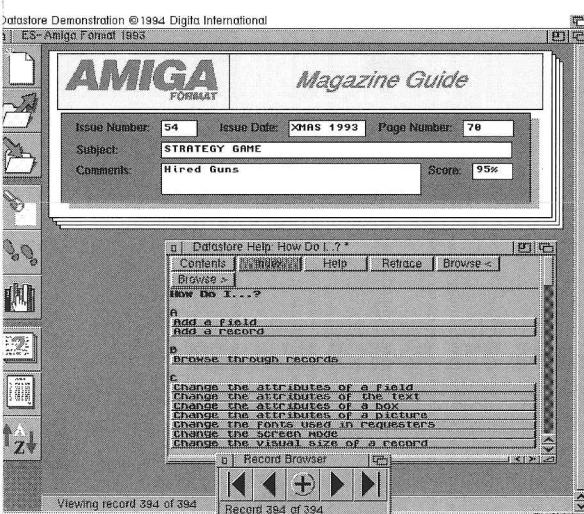


## 30 .....NÆSTE NUMMER

Lidt om, hvad du kan glæde dig til at læse om i nummer 4.

## FLERE DATABASER

Digitæ, der bl.a. står bag det populære tekstbehandlingsprogram Wordworth, synes at følges med SoftWood (firmaet bag Final Writer) ind på markedet for letvægts-databaser. DataStore er navnet, og selv om programmet umiddelbart ser en anelse større og bedre ud end SoftWood's Final Data, som vi omtalte i sidste nummer, skal man nok lægge en dæmper på forventningerne. Vi anmelder naturligvis begge programmer, når de kommer til landet.



## HELE AMINET PÅ CD!

For første gang er det nu muligt at købe hele Aminet-samlingen af Public Domain og shareware til Amigaen på CD. De kvartalsmæssige opdateringer, der foreløbig er nået til nummer 4, indeholder primært ny software, men med Aminet Set 1 får man ganske simpelt alt, hvad der overhovedet findes på Aminet. De hele 4 CD'er i sættet indeholder således over 4 Gb ialt.

*Set hos Friberg Consult, tlf. 3187 9864, til kr. 287,50*

## LAV DINE EGNE SPIL!

Med GameSmith fra Oregon Research får alle nu mulighed for at lave deres egne spil - det være sig actionspil, adventures eller noget helt tredje. Systemet er en slags overbygning til C- og Pascal-compilere og assemblere, men det skulle være muligt at lave spil helt uden at skrive noget kode.

GameSmith bringer mindelser frem om det gode, gamle Shoot-em-up Construction Kit, men som sagt med muligheden for at lave alle slags spil. Vi tester naturligvis GameSmith snarest muligt.

## PARTY TIME

Igen i år vil der blive mulighed for at tilbringe påsken på et stort demo-party, men i modsætning til tidligere har man i år to valgmuligheder.

### THE GATHERING 1995

Første mulighed er The Gathering 1995, der traditionen tro afholdes i Norge. I år arrangeres The Gathering af grupperne Spaceballs, Scoop og Safe Hex International. Arrangementet løber af stablen i dagene 11.-15. april i Stavanger Idrettshall, hvor man altså kan tilbringe 4 dage, formedelst 250 norske kroner (200, hvis man forudbestiller). Piger har gratis adgang!

Som sædvanlig er der meget flotte præmier - vinderne i Amiga-demo-konkurrencen kan således tage hjem med ikke mindre end 25.000 norske kroner, og der skulle være rige muligheder for at imponere - demoerne vil nemlig blive vist på en Amiga 4000/040!

### SATURNE PARTY 3

Skulle The Gathering 1995 vise sig at blive for kedelig, kan man fortsætte til Paris - nærmere bestemt Parc Floral - hvor gruppen Saturne i dagene 15.-17. april afholder Saturne Party 3. Her slipper man med 120 FF (ca. 130 danske kroner), hvilket utvivlsomt hænger sammen med, at arrangementet er en del kortere end The Gathering 1995.

Præmierne på Saturne Party 3 er de højeste nogensinde, med hele 5.450 \$ i førstepræmie i Amiga-demo-konkurrencen - de samlede præmier udgør over 38.000 \$. Til gengæld skal der her arbejdes lidt mere, idet demoerne vil blive vist på en standard Amiga 1200.

### The Gathering 1994

Langøvyn 13

4026 Stavanger, Norge

Internet: magnar@hsr.no

### Saturne Party III

23 rue des Beaux-Regards

77450 Esbly, Frankrig

Tlf. +33 (1) 60 01 97 77

Internet: b1624@dpx20.iut-orsay.fr

# FLERE OVERDRIVELSER

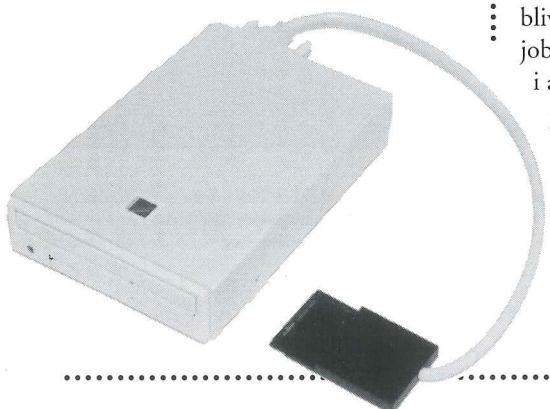
Franske Archos, der står bag de populære PCMCIA-CD-ROM-drev og harddisk-controllere til A600 og A1200, kan næppe beskyldes for at ligge på den lade side. Såvel triple- som quadro-speed-versioner (hhv. 450 og 600 Kb/s) af CD-ROM-løsningen er således lige på trapperne.

Herudover findes harddisk-controlleren nu i hele to nye udgaver - Overdrive Plus og Overdrive Combo. Førstnævnte er en EIDE-(Enhanced IDE)-version af controlleren, der giver mulighed for større harddiske og hurtigere dataoverførsel. Combo er for de, der gerne vil tilslutte såvel Archos' CD-ROM-drev og harddisk-controller - hertil kan en billig version af CD-ROM-drevet tilsluttes direkte, hvilket normalt ikke er muligt, da A600 og A1200 jo kun har én PCMCIA-port.

Har man allerede købt det første CD-ROM-drev, er man dog ikke fortabt. Dette kan nemlig også tilsluttes Combo-controlleren - man skal blot udskifte data-kablet med et specielt kabel til Combo-controlleren.

Endelig kommer Overdrive "Z", der er et Zorro-kort til Amiga 2000, 3000 og 4000 med tilslutningsmulighed for 2 EIDE-harddiske eller EIDE/ATAPI-CD-ROM-drev. Kortet leveres med samme CD32-emuleringssoftware som A600/A1200-drevet, hvilket vil sige, at langt de fleste CD32-spil vil fungere.

*Archos*  
99 Rue D'Amblainvilliers  
91370 Verrières, Frankrig  
Fax: +33 1 60 13 99 18



# SUPER-AMIGA UNDER UDVIKLING?

Mens tyske MacroSystem, som vi kunne fortælle i sidste nummer, snart kommer med DraCo, der er en Amiga-klon, er der kommet særlig spændende nyt om, hvad Commodore egentlig arbejdede med til det sidste - noget, man som bekendt ikke var meget for at afsløre fra Commodores side.

Afsløringerne kommer fra Chris Ludwig, der var med hos Commodore til det sidste. I et interview, der har cirkuleret på forskellige elektroniske net, fortæller han bl.a., at man havde valgt en RISC-chip fra Hewlett-Packard som 'hjerte' i en fremtidig Amiga. Mange anså det ellers for overordentlig sandsynligt, at man ville benytte PowerPC-chippen fra IBM, Motorola og Apple.

Anvendelsen af en RISC-chip vil gøre det meget let at overføre andre operativsystemer som f.eks. Windows NT til Amigaen, og vil følgelig bidrage kraftigt til Amigaens udbredelse. Også grafikken vil blive RISC-styret, hvilket vil få selv det nærmest sagnomspundne AAA-chipsæt til at ligne noget, lille Brian har bygget med sine legoklods. Texturemapping, shading osv. er med, og det væsentligt hurtigere end de nyeste spillekonsoller (der i forvejen er fantastisk hurtige).

Et meget interessant spørgsmål er, hvorvidt de tidlige udviklere hos Commodore stadig vil være interesserede i at komme tilbage, når overtagelsen engang bliver en realitet. Chris Ludwig skønner, at om ca. et halvt år vil fleste have fået nye jobs andre steder, som de naturligvis ikke blot vil kunne - endsig være interesserende i at - forlade. På den anden side, skulle der komme en afgørelse inden da, ved man jo aldrig...

Alt i alt er der dog noget der tyder på, at det bestemt skulle være muligt at lancere en Amiga, der opfylder den efterhånden kliché-agtige betingelse, at den er mod nutidens PC'ere, hvad Amiga 1000 var mod datidens XT'ere.



# SUPERFART I 3. GENERATION

Tyske Advanced Systems & Software er igen på banen med et 68030-kort, der i tredje generation er blevet endnu billigere.

Af Christian Estrup

Blizzard 1230-III indeholder en 40 MHz 68EC030 (uden MMU) eller 50 MHz 68030 (med MMU), plads til 68882-coprocessor og et standard 72-pins SIMM-RAM-modul, der p.t. findes i størrelser op til 32 Mb! Herudover kan der tilsluttes ekstra moduler som f.eks. en Fast SCSI-II-controller, som dog desværre endnu ikke er kommet til landet.

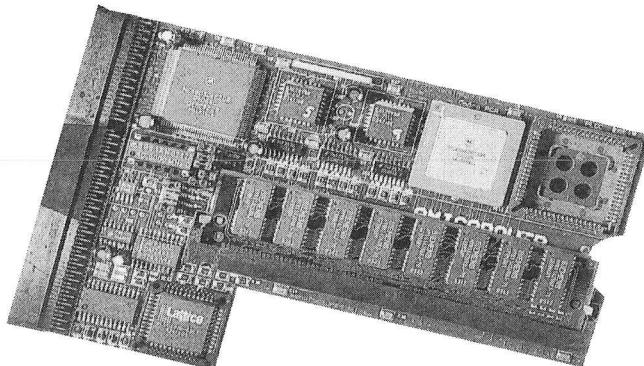
## PLUG'N'PLAY - DET ER NU!

Kortet installeres let i trapdoo'r'en, og i modsætning til f.eks. de nyeste JAWS-kort passer Blizzard 1230-III perfekt i størrelsen, så ingen problemer her. Som altid er det 'Plug'n'Play'- ikke noget med installering af drivere eller indstilling af 117 jumpere. Tre jumpere er der dog: Én til at slå MMU'en til og fra, én til at slå Kickstart-remapping til og fra, og én til valg af coprocessor.

Straks kortet er installeret og 1200'eren startes, bemærker man den væsentligt forøgede hastighed - specielt naturligvis i forbindelse med tunge beregningsopgaver. I figuren er kortets hastighed sammenlignet med 1220-kortet fra samme firma, og som det ses, er 1230-kortet altid mindst 20-25 procent hurtigere end 1220-kortet - ofte endda endnu mere.

## POWER TO THE PEOPLE...

Nu hører jeg til de temmelig mange formastelige, der har tilladt sig at installere en 3,5" harddisk i min A1200, og jeg var derfor en anelse ner-



vøs for, om strømforsyningen kunne trække både den og et 50 MHz 68030-kort. Mine bange anelser blev bekræftet, for under testen oplevede jeg flere gange læsefejl og tilfældige system-nedbrud. Problemet lader sig dog løse med enten en kraftigere strømforsyning eller en ekstern harddisk-controller med egen strømforsyning (såvel Dataflyer'en som Overdrive'n findes med separat strømforsyning).

## ER DÉN TIL MIG?

Alt ialt er Blizzard 1230-III uden tvivl et af de billigste og hurtigste 68030-kort til 1200'eren, så er man træt af lange ventetider, og vil man have det bedste af det bedste, ja så kan kortet klart anbefales - men husk at være opmærksom på strømmen!

Pris: Blizzard 1230-III 50 MHz  
uden FPU og RAM ..... 2998 kr.

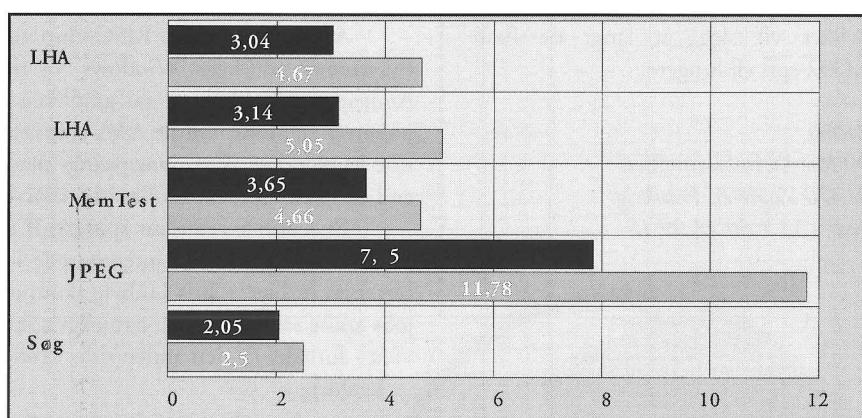
(Findes også med 40 MHz  
68EC030 - prisen er dog end  
nu ukendt)

50 MHz 68882 FPU ..... 1498 kr.

RAM: ca. 1500 kr. pr. 4 Mb.

Udlån: Betafon, tlf. 3314 1233

SORT : Blizzard 1220 (28 MHz)  
GRÅ : Blizzard 1230-III (50 MHz)



## SADAN TESTEDE VI:

LHA-udpakke: Her blev et LHA-arkiv på 900 Kb pakket ud til 1,7 Mb. LHA-pakke: Her blev samme 1,7 Mb pakket til 900 Kb med LHA. MemTest: Dette er MemTest fra AIBB 6.1, der viser RAM-hastigheden. JPEG-vis: Her blev et JPEG-billede fremvist vha. FastJPEG. Søg-Erstat: Her blev 22.095 forekomster af 'é' erstattet med 'á' i en 267 Kb tekstfil vha. CygnusEd.

BOGEN MED TIPS OG TRICKS TIL DINE SPIL!

# GAMEPOWER

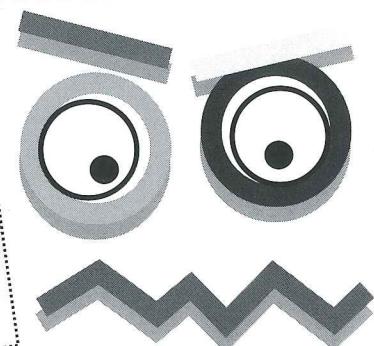
KUN

99,-



JA TAK,

Fly mig flugs et  
eksemplar af  
**GAME POWER!**  
Jeg betaler de  
99,- kr. ved  
modtagelsen!



Navn \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Postnr. / By \_\_\_\_\_  
Evt. tlf. \_\_\_\_\_

Sendes  
ufranket  
  
Dansk Medie  
Service  
betaler portoen

Dansk Medie Service

Postboks 844  
+++ 3093 +++  
2400 København NV

GAME POWER VOL: 1

60 sider med nyttige  
koder til dit spil.

- Træt af at sidde fast?
- Mangler du netop denne kode for at kunne vinde?
- Vil du bare have mere ud af dit spil?
- Imponér din bedste ven!

GAME POWER kan hjælpe dig med det hele!

inhalter mere end 60 sider med nyttige tips og tricks til netop dit yndlingsspiel. Oplev dine spil få helt nye dimensioner med

. Denne bog giver dig alt, hvad du mangler for at kunne komme videre. GAME POWER er den ultimative guide til dig der mener det seriøst.

Indsend kuponen allerede idag og få **GAME POWER** til kun kroner 99, vi betaler portoen.

For kun 99 kroner modtager du **GAME POWER** på efterkrav, du skal ikke betale hverken efterkravsgenbry eller porto, det er indeholdt i prisen.

# VIRUS !!!

## - NÅR AMIGAEN BLIVER SYG



Præcis som mennesker kan også computere angribes af 'virus' - der dog heldigvis kan kureres, hvis man følger nogle få, simple råd

Af Lars Kristensen & Jan Andersen  
Virus Help Team Danmark

### VIRUS - HVAD ER NU DET?

Kort sagt er virus programmer, der har skjulte og destruktive formål. Dem, vi kender fra Amigaen, har intet til fælles med dem, vi mennesker udsættes for. De computervira, som florerer, er skabt af mennesker - af folk, som ser en fornøjelse i at ødelægge programmer og data.

### FOREBYGGELSE OG FORSVAR

Der findes en bred vifte af programmer og simple regler, hvormed et fornuftigt forsvar kan opretholdes.

1. Undgå brug af software, der ikke er checket.
2. Skrivebeskyt disketter.
3. Tag backups regelmæssigt.
4. Brug forsvarsprogrammer (vektorchecker).
5. Husk at slukke computeren i små 30 sek., når nyt software isættes.
6. Check regelmæssigt.

Om forsvarsprogrammerne kan generelt siges, at de er små kommando-

er, der aktiveres i Startup-Sequence - helst som anden linje, da filvirus typisk inficerer den første. Disse hægter sig fast i hukommelsen og overvåger 'den interne trafik'. Såfremt noget unormalt opdages, afgives hurtigt melding. Herefter kan der udføres en 'hard-reset' (alt nulstilles, hukommelsen renses og der bootes op på ny), eller man kan vælge at ignorere meldingen.

### HELBREDELSE

Erl skaden sket, findes der programmer til afhjælpning heraf. Fællesbetegnelsen er viruskillere, og generelt startes de som ordinære programmer. Viruskillere er nødvendige, da en virus sjældent lader sig afsløre - eller fjerne - vha. en almindelig tekst-editor. Viruskillere er udstyret med en række genkendelses-mønstre (fingeraftryk, om man vil) for de enkelte vira, og herudfra kan en reparationsroutine fjerne dem.

Hvorvidt programmer er funktionsdygtige efter infektion, afhænger helt af den enkelte virus og graden af den skade, den forvolder. Ikke alle infektioner kan fjernes, uden at det efterlader tab af programmer og/eller data, men når en virus bliver fundet, fjernes den og kan ikke længere smitte.

### HAR DU MODEM

- kan du 'logge' på Virus Help

BBS i Rødovre og frit downloade de seneste opdateringer af antivirus-programmer - tlf. 3672 6867, åbent 24 timer, 16.800 baud. Her er der også et område til upload af 'mistænksomme' filer. Disse testes for virus, og finder vi en ny, spredes den øjeblikkeligt til anerkendte programmører af virus-kilere.

### HAR DU IKKE MODEM

- kan en diskette med de mest anvendte programmer rekvireres hos:

Jan Andersen  
Veronikavej 33, 1.tv  
2610 Rødovre  
Tlf. 3141 6867

Lars Kristensen  
Safirvej 25  
3650 Ølstykke  
Tlf. 4217 5233

- til en pris af 30 kr. incl. porto og diskette - ring efter 19.30. Vi modtager også gerne disketter, som er inficeret af virus - husk at mærke dem "VIRUS".

### COMMANDER LINKVIRUS

- er en slem virus. Den kom

frem for ca. 4 måneder siden, og vi mener, at den er programmeret i enten Danmark, Norge eller Sverige. Vi fik en masse oprindninger fra hele Skandinavien, hvor mange Amiga-brugere havde problemer med Amigaens hukommelse. Denne virus er nu desværre spredt over hele verden.

Commander-virusen leder efter 'DH0:', og hvis den findes, vil virusen gøre et forsøg på at inficere kommandoen 'DH0:c/loadwb'. Den vil herefter inficere alle filer, der bliver startet, og hvis filerne er skrivebeskyttet, bliver beskyttelsen fjernet og filen inficeret. Virusen tilføjer 1664 bytes til alle disse filer, og kan inficere under Kickstart 1.3, 2.0, 3.0 og 3.1. Efterfølgende lægger Commander beslag på næsten hele din Amigas hukommelse - den efterlader kun omkring 60.000 bytes - om du så har 10 MB eller mere.

Hvis man dekoder virusen, kan man læse dette i slutningen:

```
'<( COMMANDER )> by Bra!N BlaSTER in 1994'
'DH0:C/LoadWB'
'DH0'
'dos.library'
'reqtools.library reqtools 38.888'
```



### Seneste updates pr. 7. februar 1995

AntiCicloVir .....	2.3
BBBF .....	5.23b
BootX .....	2.19
BootX Recog .....	2.2
SnapShot v2.2 .....	6.50
VirusChecker .....	1.13
VirusChecker Brain .....	1.15
VirusInterceptor .....	2.1a
VirusScanner .....	4.7
VirusWorkShop .....	1.13
VirusZ II .....	2.70
VT (tysk Killer) .....	

Commander er fundet og spredt i følgende filer:

1: 'Denistro.exe' - en intro fra grupperne RAGE og APEX. Filen fylder 71800 bytes.

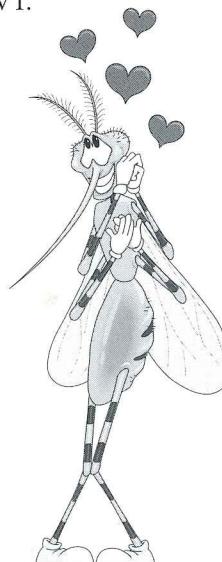
2: 'My Mama is a vampire' - en demo på to disketter, lavet af en demogruppe i Sverige. Programmøren var ikke klar over, at hans Amiga var inficeret med Commander-virus, da han programmerede sin demo. Selve viruslinken ligger på disk 1, og fylder 875778 bytes.

Der findes dog sandsynligvis mange andre programmer, der kan inficere med Commander, og som sagt: Har man fået virusen, inficeres alle filer, der startes. Bliver de så spredt til alle vennerne, kan det gå stærkt.

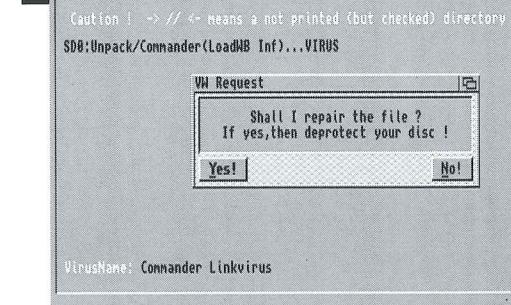
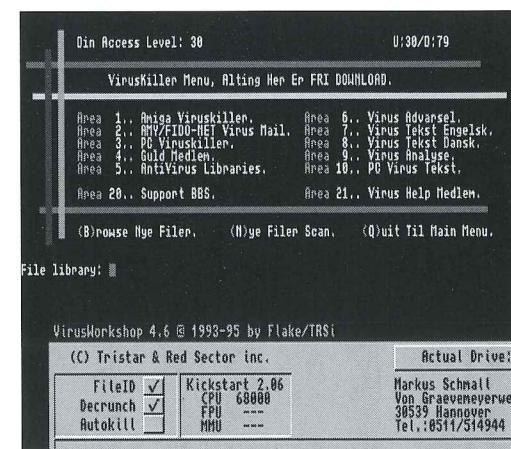
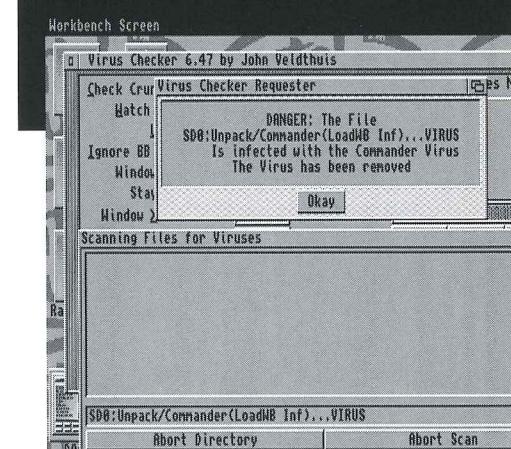
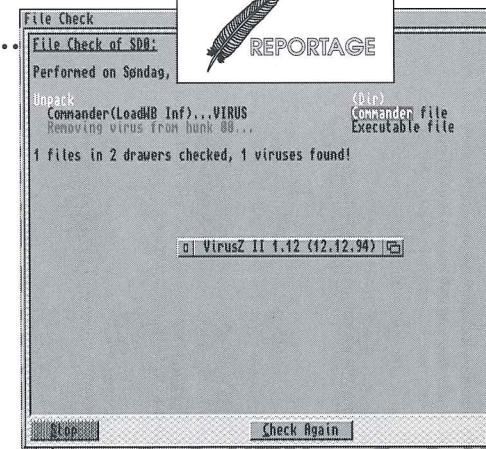
### COMMANDER-KILLERE

P.t. er der 4 Amiga-viruskillere, der kan finde og fjerne Commander-virus:

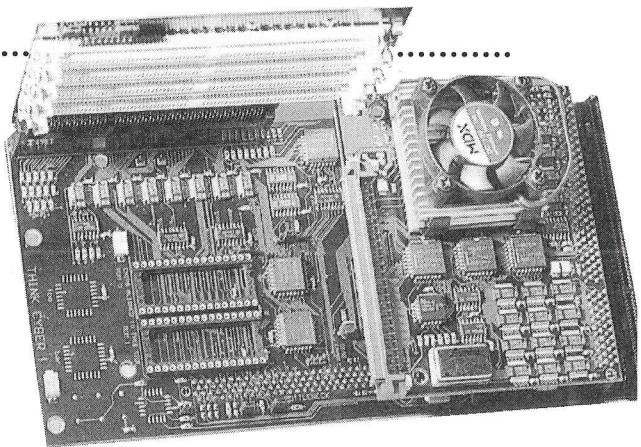
VirusChecker v6.50  
VirusWorkShop v4.7  
VirusZ II v1.13  
VT v2.70



Det skal her bemærkes, VirusWorkShop og VirusZ kun virker under kickstart 2.0 og opfører, så har man 1.2 eller 1.3, må man altså ty til VirusChecker eller VT.



# EN TIGER I TANKEN



Det meget omtalte Cyberstorm-kort lader stadig vente på sig i 68060-versionen - vi har benyttet ventetiden til at se på 40 MHz 68040-versionen

Af Anders Lundholm

Man siger, at det første indtryk betyder alt, hvilket kortet også ser ud til at efterleve. Et tykt kvalitets-printkort udgør grundlaget for samtlige 3 moduler, hvilket straks mærkes, når man tager dem ud af de antistatiske poser. Komponenterne er placeret med æstetisk præcision, og man kan ligefrem mærke kvaliteten (OK - ikke mere hardware-fetichisme! -red.)

## INSTALLATION

Standardkonfigurationen består af 3 dele: Et carrier-modul, et CPU-modul og et RAM-modul. Kortet kan dog bestilles med en anden konfiguration, og 68040-ejere, der ikke vil ofre yderligere på at få en 40MHz 68040, kan blot sætte deres gamle processor på CPU-modulet, og dermed spare ca. 2.500-3.000 kr.

Installationsguiden leder vha. billeder én gennem installationen, der i sig selv ikke volder det store besvær. Kortet fungerer i principippet uden RAM-modulet, men dette frarådes, da RAM-modulet giver en markant hastighedsforøgelse.

Kortet understøtter alle 72-pins RAM-kredse mellem 4 og 32 Mb på 32- eller 36-bit - dette styres vha. af en mængde jumpere, der afgør, hvilken RAM-konfiguration, der bruges. Også på selve carrier-boardet er der en del jumpere, herunder heldigvis én til autokonfiguration - dejligt!

## ER'ET VÆRKLI' HURTIGT?

Allerede under boot kan man mærke, at der ikke er en almindelig '040 under hjelmen. Store og tunge programmer som f.eks. Imagine, Real, Lightwave, DirOpus osv. fungerer naturligvis perfekt.

Rent processormæssigt giver 40 MHz-kortet ikke det helt store sus i forhold til en almindelig 040/25 MHz-maskine (omkring 60% ved rendering og andre pakkeopgaver), men så snart RAM'en sættes over RAM-modulet, kommer der fart på! Fra at have en MaxTransfer på ca. 7 Mb over Zorro-bussen kommer Cyberstorm-kortet op på 18 Mb! En faktor 2,5-forøgelse, og det kan mærkes! Ved test-renderinger i Imagine har jeg endda været ude for, at kor-

Der er dog også software, der giver problemer, f.eks. Scalas AnimLab. Her var det umuligt at afspille en 32-bit HAM8-animation på grund af underlige grafik-fejl. Det skal så siges, at Cyberstorm-kortet kan afspille HAM8 fuldskærms-animationer (320\*256) i 25 fps, der tilsyneladende virkede fint med Scala. Fremtidige opgraderinger af softwaren vil uden tvivl fjerne de resterende problemer.

## OPGRADERINGER

Carrier-boardet har en mængde ledige slots til fremtidige produkter, herunder en Fast SCSI-II-controller og et Ethernet-kort (der bl.a. giver mulighed for at boote fra en anden computer).

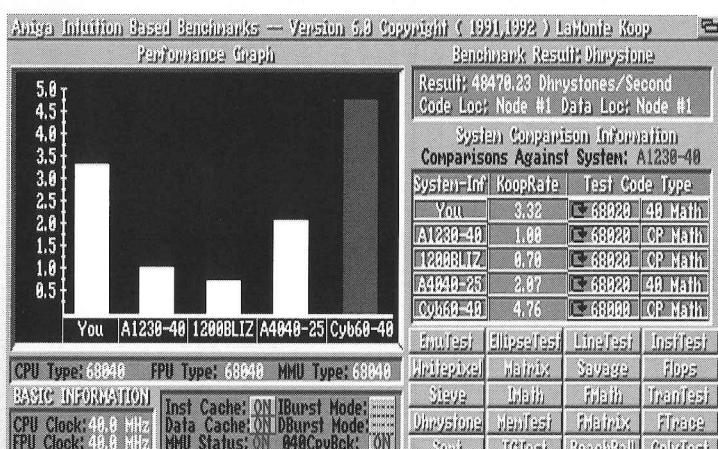
AS&S lancerer snart 50 MHz-versionen af 68060-CPU-modulet, der er blevet spænt en stor fremtid. Endvidere er en 80 MHz-version planlagt. Herudover kommer et second-level-cachemodul (nok mest kendt fra PC'er), der yderligere skulle

førage hastigheden betydeligt.

## KONKLUSION

Dette kort er det perfekte køb for folk med smag for 3D, Desk Top Publishing, billedredigering osv. For en pris af små 10.000,- kr. har man her muligheden for at flerdoble sin regneraft, hvilket må siges at være relativt billigt. De mange udvidelsesmuligheder taler for kvalitet og fremtidssikring. Har du ikke fåd til at købe dette kort, burde du sælge dine forældre (det gjorde skribenten! -red.)!

*Cyberstorm er produceret af Advanced Systems & Software. Set hos Betafon, tlf. 3314 1233  
Pris kr. 9.998,- for Carrier-board, CPU-modul og RAM-modul*



tet gav mere end 3 gange hastigheden af en standard 040/25 MHz.

Generelt ligger forskellen dog ikke på mere end en faktor 1-2, mest på grund af den relativt lave clock-frekvens. Der er dog ingen tvivl om, at placeringen af RAM'en på selve carrier-boardet giver stor hastighedsforøgelse. F.eks. er konvertering af højopløsnings-billeder i AdPro direkte til at skrige over...

## KOMBATIBILITET

Da kortet er relativt nyt, har vi desværre ikke været i stand til at underkaste det en langvarig test. Generelt må det siges, at kortet klarer de fleste programmer uden problemer - Imagine, Real, Lightwave, DirOpus osv. fungerer naturligvis perfekt.



# ELEKTRONISK ADGANG TIL

# AMIGA BLADET

I erkendelse af modermernes hastige udbredelse har vi allieret os med Doom Amiga BBS og sysop Bjarke Ørbeck for at give læserne mulighed for at kontakte bladet ad elektronisk vej

*Af Bjarke Ørbeck*

Ud over de almindelige former for service, et BBS stiller til rådighed - det være sig Public Domain-programmer og online-spil -, er der på Doom en menuside forbeholdt Amiga-Bladet. Denne menuside giver mulighed for at bestille abonnement på bladet og skrive breve til redaktionen. Brevene kan være ris, ros, læserbreve, konkurrencesvar, spørgsmål osv.

## HVORDAN?

Hvis du allerede har et terminalprogram, er det blot at ringe op. Efter at oprindningen til en af Doom's to linier er gået igennem, og du har fået forbindelse, venter du på, at banneret ruller ned, og så trykker du <ESC> to gange. Nu kan du logge på.

Hvis du ikke har et brugernavn på Doom, skal du taste NEW som brugernavn, og systemet vil så guide dig gennem en kontoprettelse. Vælg et password, der er passende langt og svært at gætte - f.eks. en kombination af naboens efternavn og svigermors fødselsår. Når systemet

spørger dig, hvilken editor du vil bruge, skal du vælge fuldskærmseditor'en.

Efter en

gennembruddring af dagens bulletin'er nås hoved-menuen, og her trykkes <A> og evt. <return>, afhængig af, om du har slægt hotkeys til eller ej. Tryk herefter <M>, og nu kan du vælge, om du vil bestille et abonnement, eller du vil skrive et brev til bladet.

Efter områdevalget kommer besked-menuen og her er muligheden for at skrive til bladet via valget <P>. Skriv 'Amiga-Bladet' eller 'Sysop' som afsender, og et dækkende emne, når systemet spørger derom. Skriv dit brev og afslut med <CTRL>+<Z>.

## BBS'ET

Doom Amiga BBS er i dag et af de ældste BBS'er på Amigafronten. Tilbage i sin spæde start var det baseret på en 16-bit-Amiga med en minimal harddisk og et internt 2400 baud modem (dét var hurtigt dengang, og 100 MB HD var stort!).

I dag er Doom et pænt stort Amiga BBS baseret på en A4000/040, et par gigabytes harddiskplads, 2 linier og en enorm mængde filer. En pæn mængde heraf kommer i dag fra Internet.

Doom giver også adgang til amatør-netværket Fidonet, der er et verdensomspændende postnet, og til HOA (Home Of Amiga), som er det danske Amiga-netværk. Ydermere er Doom et af de steder, hvor man kan få

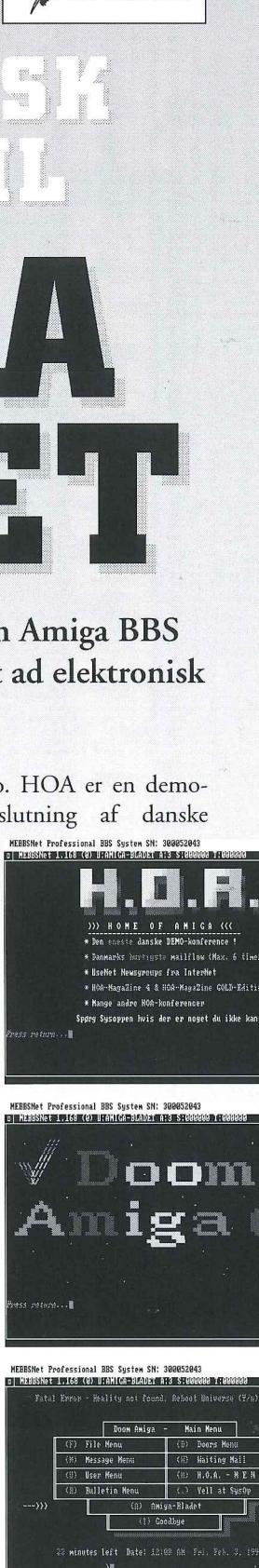
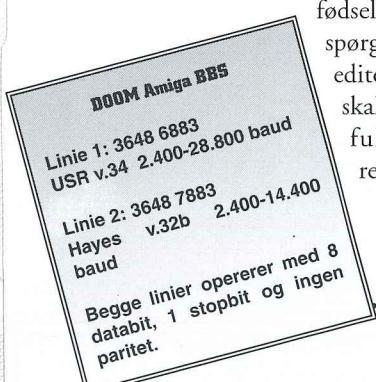
en Internet-konto. HOA er en demokratisk sammenslutning af danske Amiga-BBS'er,

hvor fleksibilitet, hjælpsomhed og venlighed står højest på dagsordenen. Desuden kræves

der af dette net en vis kvalitet af de deltagende BBS'er. Dette betyder for brugeren, at man har mulighed for at finde, hvad man har brug for.

Af hensyn til telefonregningen er det en god idé at snakke med den lokale sysop om at blive point, så man kan læse og besvare post med en væsentlig lavere telefonregning, end hvis man hele tiden skulle være online, mens man læste eller skrev breve.

*Vi glæder os til at høre fra dig gennem Doom Amiga BBS.*



# 3D SNEMETRIENS GENOMTRENG G LEGEPLADS

© Foundation Imaging

Af Anders Lundholm

Efterhånden som brugen af digitale billeder har fået fodfæste i spillefilms- og reklameverdenen, har et stadtigt større antal private computer-ejere fået øjnene op for den verden, som kun computergrafikken kan frembringe. Mulighederne for at kunne komponere billeder efter ens helt eget ønske, at kunne skabe sit helt eget univers uden først at skulle tage hensyn til male- og tegnenevner, er fantastiske. Det eneste krav, der stilles til 'kunstneren', er, at han skal kunne orientere sig i en 3-dimensionel verden, der på skærmen kun ses som 2-dimensionel.

#### LIDT HISTORIE

De første såkaldte 'render'-programmer blev produceret først til Amigaen, der med sin state-of-the-art-grafik, gjorde det muligt at vise billeder i 4096 farver (HAM6). Som banebryder lancerede Impulse i sin tid pro-

grammet Turbo Silver, der for alvor satte 'kunstneren' i stand til at lave realistiske billeder. På det tidspunkt var teknikken stadig på sit barndoms-stadie, et stadie, der på nuværende tidspunkt kun lige er ved at blive overskredet, bl.a. på grund af de store visioner, som førende 3D-animatorer som Dennis Muren fra ILM har fremsat og bevist ved deres enestående sammensætning af 3D-beregnet grafik og traditionelle film-sekvenser.

#### IMAGINE OG REAL 3D

Efter Turbo Silver producerede Impulse selv et nyt program, der godt nok byggede på Turbo Silvers design og metoder, men til forskel gjorde det muligt for brugeren at konstruere et objekt helt efter sit eget ønske. Imagine 1.0 var født. Herefter fulgte en række programmer, der på trods af deres mulighed for realistisk udregning af billeder ikke gav brugeren så frie tojler mht. objekt-design, som Imagine gjor-

- en introduktion  
til raytracing

de. Specielt Real 3D 1.0 var meget anderledes hvad angår design af objekter. I stedet for at bruge polygoner (3-kanter) byggede Real 3D på matematiske objekter som kasser, cylindre, kugler o.l. Sculpt 4D var som Imagine et polygon-baseret program, blot langsommere og vanskeligere at arbejde i.

Noget, der virkelig adskilte Imagine og Real (der idag anses for pionerer inden for 3D-grafik på både Amiga og PC), var deres individuelle struktur, både hvad angår objekt-håndtering og kontrol af animationer. Avancerede partikel-systemer fandtes ikke dengang, og man var kun tilladt simple animations-metoder såsom rotation og scaling over et antal frames (et partikel-system kan f.eks. være en kop varmt vand, hvor boblerne repræsenterer partikler. Disse kan gives en række fysiske definitioner såsom masse, elasticitet, friktion etc., der igen påvirker boblernes adfærd)



## REDIGERINGSMULIGHEDER

Imagine var allerede fra første version udstyret med en separat editor, udelukkende til kontrol af hver enkelt fase i opbygningen af et scenarie. Specielt animations-editoren var anderledes, idet brugeren her frame for frame kunne editere et objekts (omend simple) adfærd.

Real 3D tog her et skridt videre og integrerede animations-editoren i hoved-editoren, hvorfra samtlige funktioner (materialer, lyslægning etc.) også kontrolleredes.

De nuværende versioner af både Real 3D og Imagine bygger stadig på hver sit helt forskellige interface (brugerflade), og overalt diskutes det, hvilket der er bedst. Opdelingen af Imagine i flere editorer lyder logisk, men virker oftest forvirrende på nybegyndere, mens Real 3D samler alt på ét sted. Man kan så diskutere, hvilken løsning der er mest kompleks.

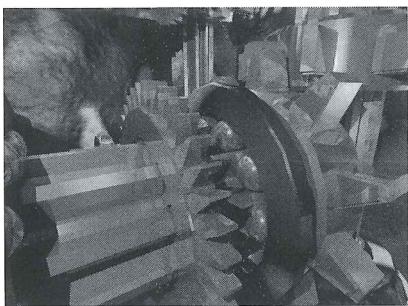
## HASTIGHED

På grund af Amigaens relativt lave hastighed var det ikke unormalt at selv simple billeder kunne tage timer. Denne mangel på regnekraft satte derfor en stopper for 'kunstnerens' videre udfoldelse med henblik på store og komplicerede animationer. Programmernes formåen i retning af animationer var dog også et vigtigt led, der indeholdt flest potentielle udviklingsmuligheder.

Animation er til dato også det område inden for 3D-grafik, hvor der forskes og ofres flest penge. Denne tendens ses fra low-end-maskiner som Amiga/PC helt op til de store Silicon Graphics-maskiner, der anses for state-of-the-art-maskiner til konstruktion og beregning af 3D-grafik. I takt med den fortsat billigere og hurtigere regnekraft (68060-kort til Amiga'en og Pentium på PC-siden) udvides grænserne dog hele tiden for, hvad der kan realiseres uden alt for lange ventetider. Der anes dog en tendens til, at man med større regnekraft kun laver tilsvarende mere komplekse scener, og derved ikke opnår et højere antal beregnede frames end før.

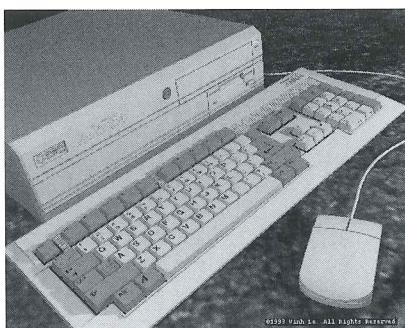
## MULIGHEDER

Fordelen ved 3D-grafik i forhold til traditionel 2D grafik er, at man kun



behøver at konstruere scenen én gang. Når 'blot' denne fase er overstået, kan man i teorien udregne så mange billeder, man vil uden yderligere arbejde, bortset fra en ændring i kameraets (og måske også lyssets) position. Set i lyset af at skulle tegne et helt nyt billede på almindelig 2D-facon har man uendeligt mange forsøg til at gøre et 3D-beregnet billede perfekt. Derefter kan man så naturligvis retouchere det beregnede billede på traditionel vis.

Udviklingen understreges af, at



Walt Disney og Don Bluth var nogle af de første til at tage 3D-animationen til sig (for derefter at overføre deres traditionelle animationsteknikker til programmerne) for at kunne skabe endnu mere realistiske scener.

## IND I FYSIKKEN...

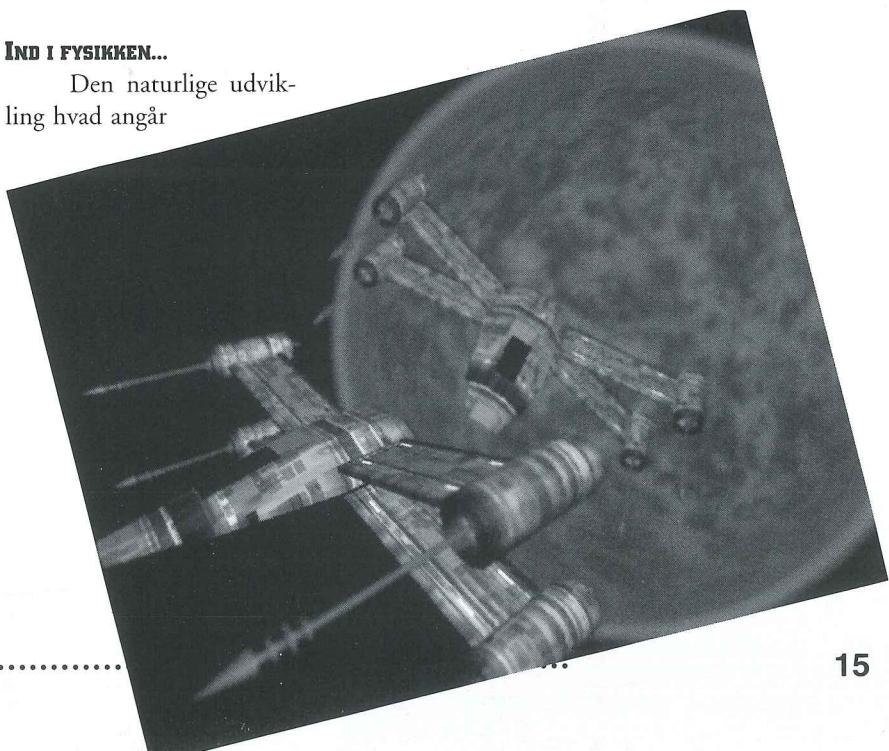
Den naturlige udvikling hvad angår

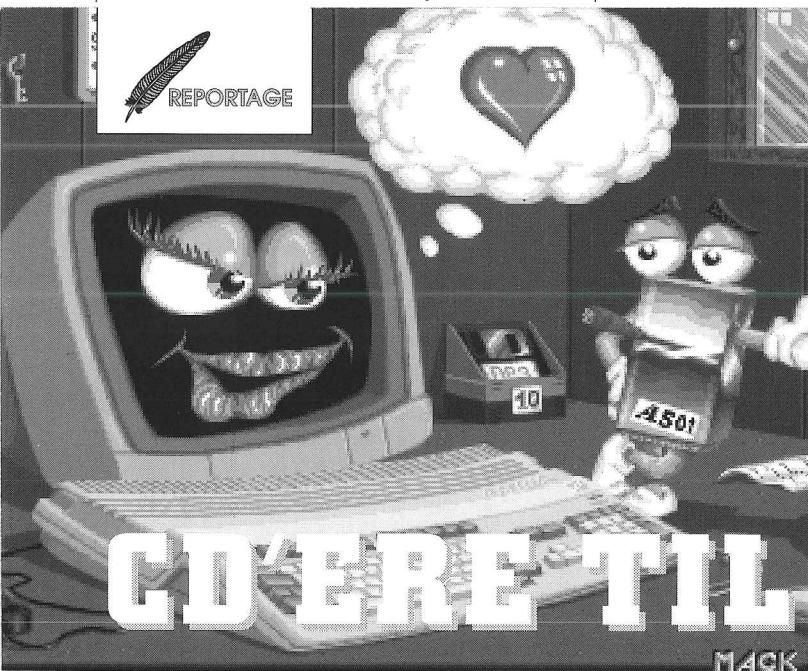
krav om realisme medførte en integration af fysik i 3D-programmerne til kontrol af animationer. Det blev muligt at simulere kogende vand, vind og ikke mindst legemers påvirkning på hinanden. (f.eks. ved at smide 15 glasbolde ned af en trappe og se, hvordan de hopper og bumper ind i hinanden med uhhyggelig realisme). Denne teknik var bl.a. grundlaget for animeringen af de naturalistiske dinosaurer i Jurassic Park. Hud-folderne på dinoerne blev styret af in-house ('hjemmebrygget') software, der tillod folderne at bevæge sig 100% naturtro.

## KURSETS FORLØB

Efter denne introduktion er kurset planlagt således, at der for hvert nyt afsnit redegøres for teknikker inden for et bestemt område. Emnerne vil f.eks. omfatte modellering af objekter (organiske som u-organiske), overflade-definition (textures og matematiske billeder), brushes ('almindelige' billeder) samt generelle attributter (overflader) for objekter, lyslægnings-metoder, og endelig opsætning af egne objekter til en færdig scene. Som afslutning gives et indblik i animationens verden og hvordan man selv bruger disse teknikker.

*Anders Lundholm har i flere år arbejdet med 3D-modellering. Han kan kontaktes via Internet på adressen Lund@Scala.Ping.Dk*





Af Christian Estrup

I nummer 1 anmeldte vi Overdrive-CD-ROM-drevet til Amiga 1200, og med fremkomsten af dette drev fik også Amiga 1200-ejerne for første gang en egentlig integreret CD-ROM-løsning som alternativ til de mange 'høker-løsninger', der i forvejen fandtes. Dette vil uden tvivl sætte skub i produktionen af ikke kun CD32-spil, men også mere seriøse titler. Udbuddet består endnu primært af opsamlinger, enten af PD-software generelt eller inden for bestemte genrer, men egentlig CD-software skal nok komme i den nærmeste fremtid. Indtil videre er de mange PD-opsamlinger dog ikke at kímse ad, og vi har derfor samlet et udvalg på disse sider.

#### AMIGA ANIMATION

Denne CD består, som navnet antyder, af animation efter animation. Animationerne er i mange forskellige kategorier og formater - f.eks. AGA, ECS og MPEG, og endvidere findes også en række animationer til grafikkortene Merlin, Retina og Picasso. Endelig indeholder CD'en - man fri-

stes til at sige 'naturligvis' - også en lang række af Eric Schwartz' uforlignelige tegnefilms-agtige animationer.

Hele CD'en kan styres fra Workbench, og den er absolut overskueligt opbygget. Animationernes kvalitet varierer fra meget flot til hæslig, men med de ca. 500 Mb, CD'en i alt indeholder, burde der være noget for enhver smag.

Pris kr. 187,50

Udlån: Fribert Consult, tlf. 3187 9864

#### AMIGA RAYTRACING

Her er ganske enkelt CD'en for raytracing-freaks! Over 600 Mb objekter til bl.a. Imagine, Real 3D, Maxon Cinema 4D, Lightwave og Reflections, og herudover naturligvis masser af animationer, billeder, materialer og textures. Endvidere indeholder CD'en en demoversion af programmet Maxon Cinema 4D. Som sagt: Er man til raytracing, er denne CD et must.

Der findes også en "volume II" (til samme pris), som vi desværre ikke havde mulighed for at prøve.

CD til Amiga er andet og mere end CD32-spil - vi ser på nogle af de mange spændende titler

## FOLKET

Pris kr. 337,50

Udlån: Fribert Consult, tlf. 3187 9864

#### EUROSCENE

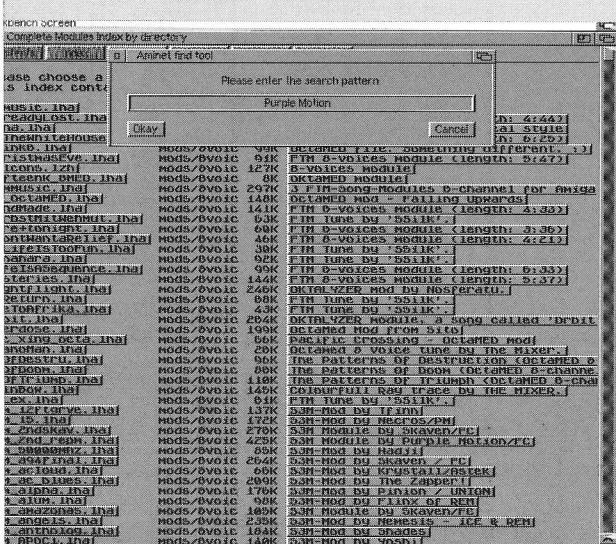
Heller ikke demofreaks bliver glemt af CD-producenterne - Euroscene er således en samling af demoer, diskmags, billeder og moduler fra Funet-samlingen i Finland. Euroscene har dog efterhånden været ude et stykke tid, så indholdet er ved at være en anelse gammelt. Man kan for øvrigt få 1 stk. gratis eksemplar af CD'en direkte fra producenten, hvis man har lavet mindst 2 Mb af det, der ligger på CD'en - og har man f.eks. lavet 6 Mb, får man 3 CD'er. Dejligt at se, at producenterne ikke helt glemmer, hvem der egentlig har lavet arbejdet.

Pris kr. 237,50

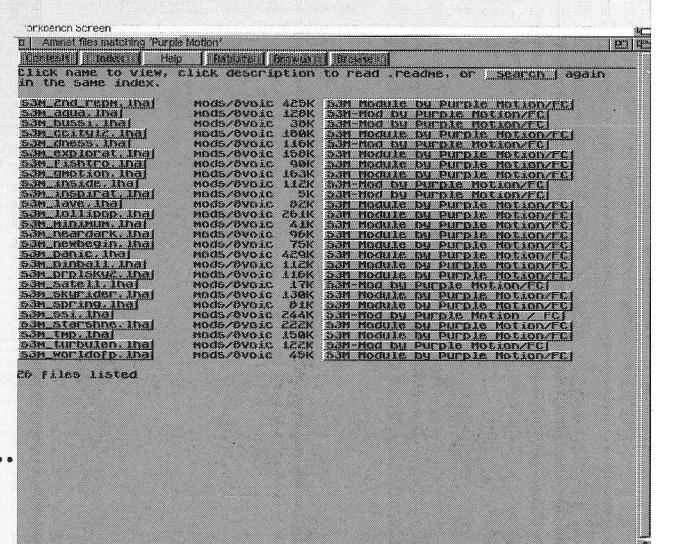
Udlån: Fribert Consult, tlf. 3187 9864

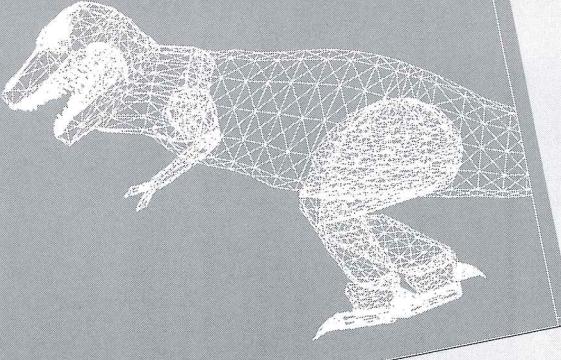
#### MEETING PEARLS

'Møde-perler' - ja, det er lige, hvad Meeting Pearls indeholder. På et



AmiNet CD'en er nemt og overskueligt opbygget.





stort tysk

møde fik alle mulighed for at bidrage til denne CD, og resultatet er en CD med masser af PD-utilities, hypertext-dokumenter, PasTex (en Latex-udgave), NetBSD (en Unix-udgave) samt over 100 fantastisk flotte fractaler - alle i 256 farver.

*Pris kr. 112,50*

*Udlån: Fribert Consult, tlf. 3187 9864*

#### **CDPD 3 og 4**

Almathera har længe været meget aktive på CD-området, bl.a. med CDPD-diskene, der nu findes 4 af, hvor vi har set på de 2 nyeste.

CDPD 3 indeholder bl.a. Fred Fish PD-diskene 761-890, en lang række nydelige scannede billeder i både ECS-, AGA- og 24-bit-format, masser af clip-art (desværre primært i 2 farver), og sidst men ikke mindst en lang række klassiske bøger i ASCII-teksformat! Bøgerne er bl.a. af Kipling, Dickens og danske H. C. Andersen, hvor sidstnævnte er repræsenteret med over 120 bøger!

CDPD 4 indeholder bl.a. fonte (bitmap-, CompuGraphic- og PostScript), Fish-disk 891-1000, en komplet installation af såvel raytracing-programmet PovRay som C-compileren Gnu C, samt endelig en masse flotte raytracede billeder.

Alt i alt er CDPD-diskene ganske udmærkede, men dog en anelse dyre i forhold til alternativerne.

*Pris kr. 298,- pr. stk.*

*Udlån: Betafon, tlf. 3314 1233*

#### **17-BIT PHASE 4**

Igen en CD fra Almathera, og denne gang er der tale om en opsam-

ling af 17-bit-PD-disketterne. Desværre ligger alle disketterne som enkelt-DMS-filer, og man skal så først ind i et noget klodset og temmelig grimt menu-program for at se, hvad der ligger hvor, og derefter pakke det ud. Hvis det så blot var, fordi der ikke var plads til at have det anderledes, men CD'en indeholder kun 338 Mb, så jeg ville personligt have foretrukket at have mere 'direkte' adgang til de enkelte disks.

*Pris kr. 231,25*

*Udlån: Fribert Consult, tlf. 3187 9864*

#### **LSD & 17-BIT COMPENDIUM DELUXE**

Igen en opsamling med masser af grafik og musik - nærmere bestemt ca. 95 Mb billeder og 115 Mb musik. Dertil kommer masser af demoer, animationer og spil, samt serien 'LSD Legal Tools' op til disk 149. Endelig indeholder CD'en masser af ANSI-grafik (regnbasert grafik), der er virkelig imponerende.

*Pris kr. 231,25*

*Udlån: Fribert Consult, tlf. 3187 9864*

#### **AMINET 1-4 OG AMINET SET 1**

Aminet adskiller sig fra de øvrige CD'ere ved ikke at koncentrere sig om en bestemt kategori eller PD-disk-samling. Indholdet stammer nemlig fra det internationale Aminet, hvor stort set al PD og shareware til Amigaen er til at finde.

De 'almindelige' Aminet-CD'ere udkommer hvert kvartal, og indeholder primært det nyeste og mest populære fra Aminet. Det helt nye Aminet Set 1 indeholder derimod hele Aminet indtil januar 1995 - ialt over 4 Gb! Alle Aminet-CD'ere er overskueligt opbygget med forskelligt kategoriserede filoversigter i Amigaguide-format, og med mulighed for at pakke de mange arkiver ud direkte fra AmigaGuide.

Der er ingen tvivl om, at Aminet er en guldgrube for enhver Amiga-ejer. Hvorvidt man så skal vælge de regelmæssige opdateringer eller købe hele sættet, afhænger - naturligvis uddover pengepungen - af,



om man blot vil have det nyeste eller virkelig vil have et PD-arkiv. Under alle omstændigheder sparar Aminet-CD'erne én for mange dyre telefonopkald til Internet!

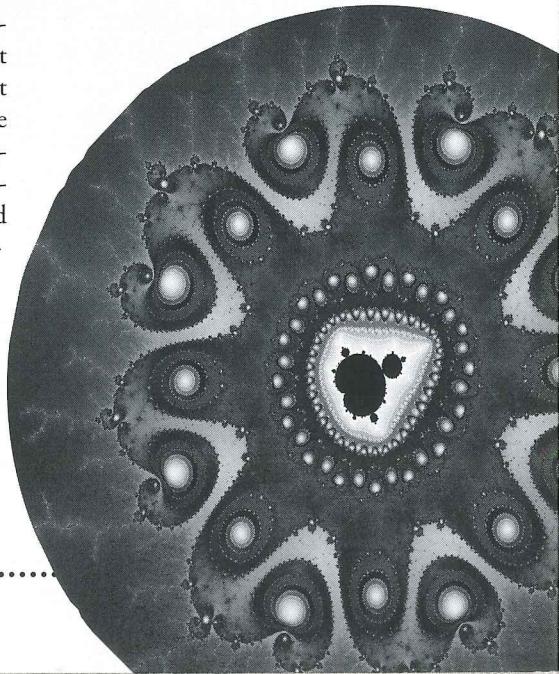
*Pris: Aminet 1-4 kr. 112,50 pr. stk.*

*Aminet Set 1 kr. 287,50*

*Udlån: Fribert Consult, tlf. 3187 9864*

#### **KONKLUSION**

Der er umuligt at udråbe en egentlig vinder, for det kommer helt og holdent an på, hvad man vil have. De fleste specialiserede CD'ere som f.eks. Amiga Raytracing og Euroscene er glimrende, men hvis man blot vil have rub og stub af, hvad der findes af PD og shareware i alle tænkelige kategorier, er Aminet uden tvil det bedste valg - specielt får man virkelig meget for pengene med Aminet Set 1, der må betragtes som vores "Editor's Choice".



# FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Med rettighederne til denne titel har Electronic Arts sikret sig gode kort på hånden. FIFA Soccer er det officielle FIFA-spil, men lever spillet op til sin ærefulde titel, eller er der tale om selv-mål?

*Af Peter Villani*

48 lande er repræsenteret i FIFA Soccer, heriblandt det danske landshold - eller rettere sagt et dansk landshold. Al form for sentimentale følelser, et bestemt landshold måtte frembringe hos dig, er effektivt blevet aflivet ved at udfylde holdene med fejlagtige navne, som man i øvrigt ikke har mulighed for at ændre på. Jeg mener, hvem i himlens navn er Kim Volfort? Og er Jakob Nielsen virkelig den bedste målmand i Danmark? Det er trods alt ikke helt det samme at score mål med Brian Laudrup, som det er at score mål med Olav Pedersen!

## FIFA SOCCER

Som spillet starter op, bliver man mødt af et teknico-beat, der dunker sig vej ud gennem højttalerne. Jeg er af den opfattelse, at teknico-musik er en opfindelse for folk med hang til masochisme (lønforhøjelse til den mand! - red.), men jeg må indrømme, at musikken i FIFA Soccer er virkelig kvalitet (det var svært, men jeg fik det sagt!) (og der røg dén lønforhøjelse! - red.).

Desværre er musikken jo ikke den vigtigste del af lydsiden i et fodbold-spil, og i FIFA Soccer er publikums reaktion voldsomt forsinket. Feks er det en flad fornemmelse, når man lige har scorert, at man kan nå at

tænke 'Kom nu, sløve padder! Sig nu noget, mand! Jeg har lige lavet mål!', før tilskuernes jubel bryder ud.

Ved første øjekast virker animationen af spillerne flot, og scoringerne kan se ganske imponerende ud, men man finder hurtigt ud af, at der lige som 'mangler' noget. Man kan stå heltude ved sidelinien og kæmpe, så fråden står om munden, for at erobre bolden fra modstanderen, og pludselig er bolden i nettet. Ved at benytte den - i øvrigt fremragende - replay-funktion, kan man få bekræftet, at det ikke er éns opfattelsesevne, der har fejlet. Derimod ramte modspilleren egentlig aldrig bolden. Pludselig skyder den lille runde med lynets hast mod målet, og kun det efterfølgende swing med benet indikerer, at der rent faktisk er tale om et skud! Det er, som om der mangler nogle frames (billeder) pr. animation. Det hænger ikke rigtig sammen, og det medfører, at det er svært at følge spillet. Feeling er nøgleordet i ethvert fodboldspil, og det er et begreb, man ikke støder på i FIFA Soccer. Generelt går en betydelig stor del af kampen med, at man i sit stakkels forvirrede sind kommer med udbrud som: 'Hvorfor det?', 'Hvad nu?', 'Hvem scorede dét mål - og hvordan?'.

## OFF-SIDE!

I FIFA Soccer er der mulighed for at vælge holdets opstilling, strategi



og dæknings-område. Sidstnævnte betyder, at man kan bestemme, hvilken del af banen hhv. forsvaret, midtbanen og angrebet skal dække. Som noget nyt er off-side-reglen blevet implementeret i FIFA Soccer. Virker den så? Hmm, lad mig udtrykke det sådan: I en kamp på 2x4 min. mod Luxembourg, formåede modstanderen at blive dømt off-side 41 (en og fyrrer!) gange. Sagt med andre ord: Hver gang computeren forsøgte at aflevere bolden videre, var der off-side! Det skyldtes såmænd, at jeg var samvittighedslös nok til at vælge den mest offensive strategi, og computeren var dum nok til ikke at ændre på sin. Sagt med andre ord: Det bedste ved off-side-funktionen er, at den kan slås fra! Kampens resultat....

## FIFA SOCCER

Format : A500  
Harddisk : Nej  
Udgivet af : Electronic Arts  
Udlån : Betafon, tlf. 33 14 12 33  
Pris : 369,-

**GRAFIK :** **80%**  
**LJD :** **78%**  
**GAMEPLAY:** **63%**

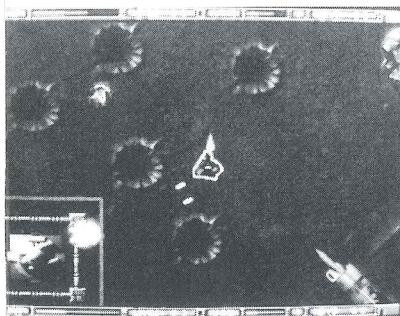
**64**  
**OVERALL**

# ALIEN BREED

# TOWER ASSAULT

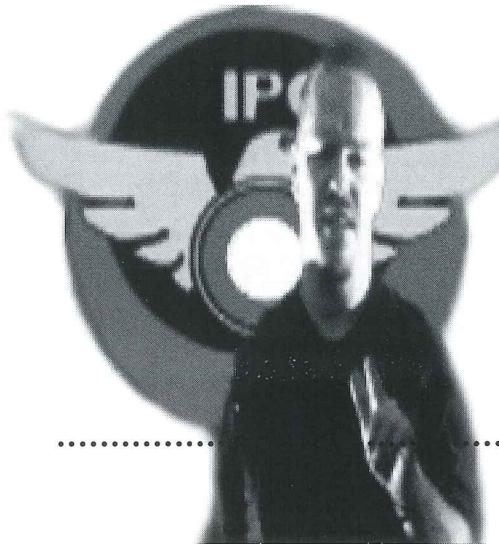
Så er Team 17 på banen igen, og det med endnu et 'Alien Breed'-spil. Er der da snart ikke kogt nok suppe på den historie?

Af Morten Julin



Det første, man bemærker, er naturligvis introen - og hvilken intro. Tower Assault har ganske enkelt den

flotteste intro, jeg endnu har set. Syv et halvt minuts (140 Mb) CDXL-animation er der blevet plads til, og det med en blanding af digitalisering og raytracing. Man ser det SOS, der er modtaget fra basen på Azarin 2E, hvorefter et hold tapre mænd tager af sted for at bekæmpe de onde aliens. Desværre har aliens'ne allerede lært at bruge basens forsvarssystemer, og mange liv går tabt. Kun ét rumskib når frem, og så bliver det endda smadret til ukendelighed under landingen. Og hvem mon pilotten er?



#### MASSER AF 'SURE MINER'

Her starter selve spillet, hvor man som eneste overlevende skal finde frem til Aliens'nes dronning og gøre det af med hende. I første omgang løber man blot lidt forvildet rundt blandt sine kammeraters lig og rumskibe og samler alt op, der kan bruges - f.eks. våben, ammunition og nøgler. Sidstnævnte er ikke strengt nødvendige, men gør dog, at man sparer en masse krudt og kugler...

De værste fjender i starten er nogle forkølede laserkanoner og en række landminer. Senere kommer der naturligvis flere til, og til tider er det svært at se noget for bar' Aliens...

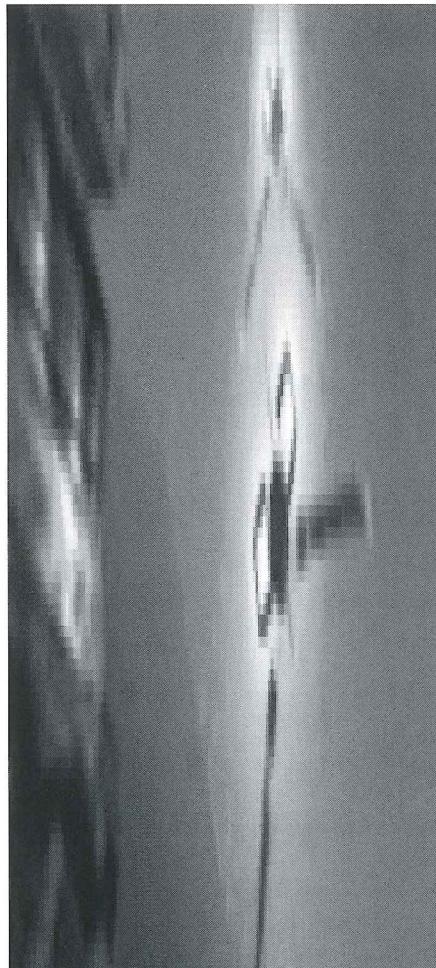
På sin vej for man løbende livsvigtige informationer fra sin 'Personal Data Console', f.eks. om missionen på den aktuelle bane.

#### ACTION FOR ALLE PENGENE

Jeg vil ikke lægge skjul på, at jeg er vild med Tower Assault! Bortset fra i begyndelsen sker der noget hele tiden, og de regelmæssige beskeder om, hvad man nu skal gøre, bidrager til, at spillet ikke blot udvikler sig til meningsløs vold. Når det så altsammen er krydret med grafik og lyd af høj klasse, kan det ikke gå helt galt.

Faktisk får man to spil til et spils pris, for CD'en indeholder også Alien Breed II. Tower Assault er simpelthen øjeblikkets 'best buy' til CD32, så kan du så se at komme ned til din forhandler...

*"Her går mange liv tabt..."*



#### TOWER ASSAULT

Format : CD32  
Udgivet af : Team 17  
Udlån : Betafon, tlf. 33 14 12 33  
Pris : 349,-

**GRAFIK :** 85%  
**LYD :** 84%  
**GAMEPLAY:** 90%

**89**  
**OVERALL**

# DREAMWEB

Ifølge Empire rejser vi alle i vore drømme til en drømmeverden ved navn Dreamweb - en verden, der på mange måder er vigtigere end den almindelige, 'vågne' verden

Denne drømmeverden styres af syv personer med hver sit ansvarsområde. Dør en af disse, overgår hans ansvarsområde til en ny. Desværre har mørkets kræfter på denne måde fået infiltreret The Dreamweb.

totalt,  
og snart  
er dens  
skæbne  
beseglet -  
den vil til  
evig tid være  
fyldt med ondskab!

Kun én person kan stoppe denne uheldige udvikling - gæt hvem... I rollen som Ryan har du fået til opgave at udrydde de syv onde personer, så The

Dreamweb kan starte på ny, og intet mindre end hele civilisationens skæbne ligger i dine hænder.

## ET 'LILLE' EVENTYR

Spillet ses oppefra, og på de forskellige - relativt små - skærbilleder kan man så flytte en musepointer rundt og dermed bevæge sig, undersøge ting, samle dem op og bruge dem.

Spilletlets verden er opbygget i områder på hver 6 / 8 skærbil-

leder, og når man ud til 'grænsen' af et område, dukker en såkaldt 'Travel Screen' op, hvor man har mulighed for at tage til andre aktuelt kendte områder. I begyndelsen kender man kun ganske få områder, men efterhånden som spillet skrider frem, lærer man flere og flere nye steder at kende, og disse dukker så op på rejse-skærmen.

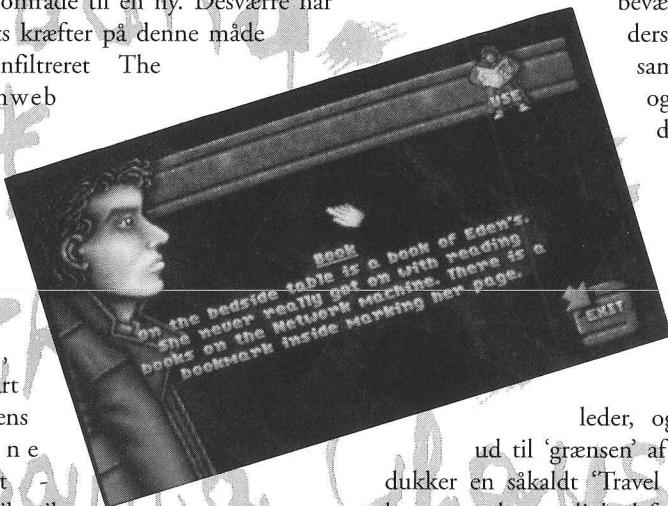
Oplysninger om nye steder får man f.eks. ved samtaler med andre personer i spillet - samtaler, hvis gang man dog desværre ingen indflydelse har på - samt ved at benytte netværksterminalerne rundt omkring til at læse de netværks-kort, der ligger og flyder alle mulige steder.

## GOD UNDERHOLDNING

Styringen fungerer udmarket, og det er egentlig ikke generende, at de enkelte skærbilleder er så relativt små. I enkelte tilfælde kræver det dog en del præcision med musen at få den placeret det helt rigtige sted, så Ryan kan se et bestemt objekt eller en vej ud.

Såvel grafikken som lyden i Dreamweb er særdeles udmarket, og bidrager virkelig til at skabe den lidt dystre stemning. Desværre er spillet ikke helt fejlfrit - således oplevede jeg flere gange grafikfejl, men de forsvandt altid, når jeg lod Ryan gå til næste skærbillede.

Spilletets sværhedsgrad må karakteriseres som middel - de fleste skulle således på den ene side have underholdning nok til mange dage, uden på den anden side at køre fast alt for lange ad gangen. Spillet indeholder for øvrigt en save-funktion, men det manglede også bare til et spil af denne størrelse. Kan du lide dystre adventures uden de store action-indslag, er Dreamweb nok tidens bedste køb.

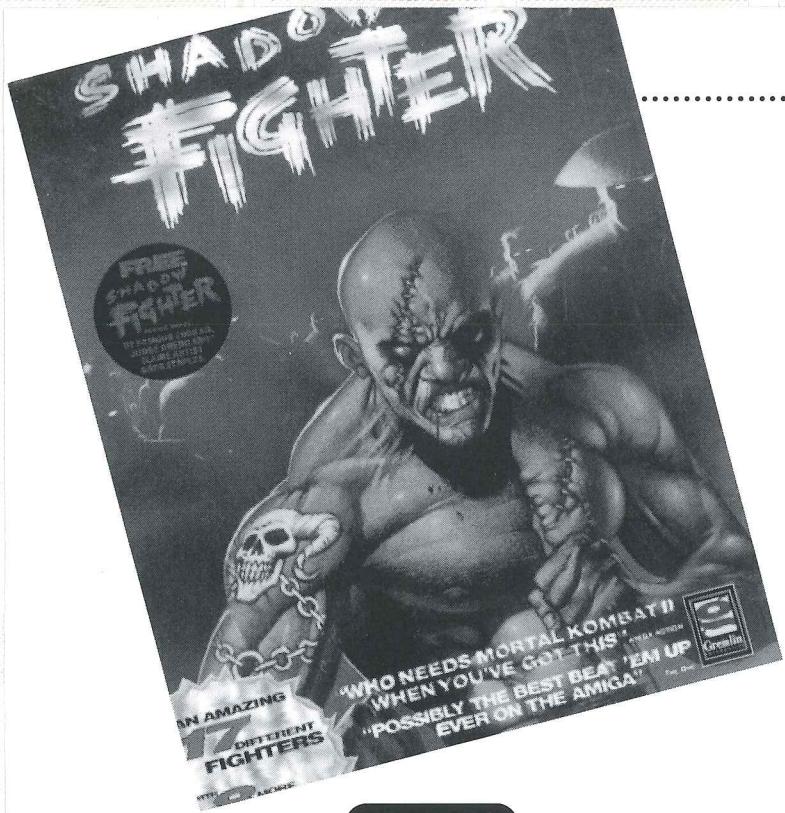


## DREAMWEB

Format : A500/A1200  
Hddisk : 3,5 Mb  
Udgivet af : Empire  
Udlån : Betafon, tlf. 33 14 12 33  
Pris : 299,-

**GRAFIK :** **86%**  
**EYD :** **84%**  
**GAMEPLAY:** **88%**

**87**  
**OVERALL**



Af Morten Julin

Det er faktisk utroligt, så lidt originalitet der tilsyneladende hersker blandt softwarehusene. På den anden side kan det jo være, de ser sådan på det, at når man allerede har lavet adskillige tilsvarende spil, har man erfaringen til at lave et virkelig godt nu! Hvorfor man så ikke gør det, må stå hen i det uvisse.

#### MØD SLAMDUNK FRA DAN-MARK...

Shadow Fighter er som nævnt et kampspil, og det ultimative mål i spillet er at opnå retten til at kæmpe mod den berømte Shadow Fighter. Denne ret opnår man ved at besejre en lang række andre kæmpere, hver med sine særlede bevægelser og våben. For eksempel kan nævnes tyskeren Yurgen, der bl.a. har en pistol til sin rådighed, japaneren Toshio (på 14 år!), der skyder med ildkugler, og den sorte dansker Slam-dunk, der skyder med basket-bolde! Ialt over 15 kæmpere kan man blive utsat for, før man får æren af Shadow Fighter, og så skal man endda kæmpe på 'Normal' sværhedsgrad - Shadow Fighter nægter nemlig at kæmpe

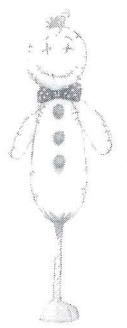


mod slapsvanse, der kun kan klare 'Easy'! Hård fyr...

#### GÅB!

Engelske softwarehuse har for vane at trykke anmeldernes kommentarer på spillenes æsker, og det er mig en gåde, hvordan Gremlin har fået nogen til at skrive den gang bras, Shadow Fighter-æsken har fået påtrykt - f.eks. "muligvis det bedste beat'em up nogensinde til Amigaen". På den anden side er det jo efterhånden en kendt sag, hvordan specielt engelske softwarehuse skaffer deres spil høje karakterer...

Da jeg opdagede, at man havde mulighed for at slå blod til og fra(!), fik jeg en minimal forhåbning om, at spillet så i det mindste ville kunne bruges til at skræmme kæresten væk med, når man vil spille, men ak nej - heller ikke det kan Shadow Fighter bruges til. Grafikken er grim, musikken kan gå an, og spillet foregår som regel irriterende 'rykvist'. At man får en ganske nydelig plakat 'forærende' sammen med spillet er ingen undskyldning - medmindre man er total fan af genren, er det bare at holde sig væk.



"Åh nej, ikke endnu et kampspil". Jo, desværre - både til "Åh nej" og "endnu et kampspil"...

SHADOW FIGHTER

#### SHADOW FIGHTER

Format : A500  
Hårddisk : Nej  
Udviklet af : NAPS Team  
Udgivet af : Gremlin  
Udlån : Gremlin

**GRAFIK :** 72%  
**Lyd :** 79%  
**GAMEPLAY:** 79%

76  
**OVERALL**

# ROADKILL

I sidste nummer omtalte vi kort Amiga 1200-versionen af dette spil - sandelig om ikke CD32-versionen er blevet endnu mere voldelig!

Af Morten Julin

Spillet indledes med en lang animation, hvor man følger et racerløb i 'bedste' RoadKill-stil. På et tidspunkt kører én således galt og kæmper sig ud af bilen, blot for at blive kørt ned af en af sine konkurrenter - SPLAT, og så er skærmen udstyret med en stor blodplet! Jo, RoadKill er absolut ikke for børn!

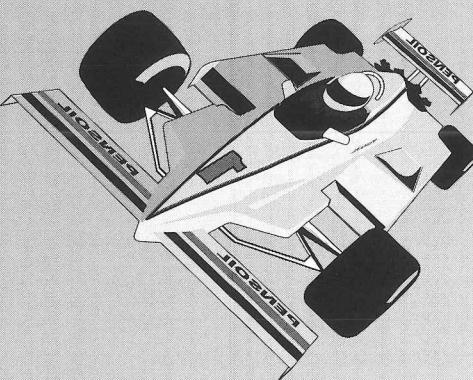
#### HVAD MED SPILLET?

Selv gameplayet i RoadKill er utrolig enkelt. Spillet ses oppefra, og påbane efterbane gælder det så om at komme først i mål. RoadKill adskiller sig dog fra de typiske racerbilspil ved, at man kan skyde på modstanderne - man opfordres ligefrem dertil i de specielle 'Kill Zones'. Lykkes det at udradere en modstander med en velplaceret raket, ledsages det af fanfarer samt en klækkelig bonus.

Rundt omkring på banerne kan man samle forskelligt ekstraudstyr op. Det drejer sig for eksempel om rakter, missiler, skjold og førstehjælp. Sidstnævnte kan også opnås ved,

at man

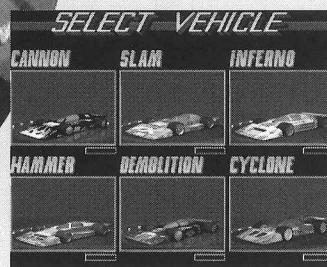
ganske enkelt kører i pit, hvilket - speциelt på



ikke også er med i A1200-versionen, er således start- og slut-animationerne, der i alt fylder omkring 28 Mb af de kun 31 Mb, der ligger på CD'en. Når Acid nu var i gang, kunne man i det mindste have tilføjet lidt flere animationer rundt omkring i spillet, eller - mere relevant for spillet - adskillige ekstra baner og biler.

På den anden side er RoadKill rent ud sagt skide skægt, og når det så også er flot udført, er det faktisk bare med at give knogen og ringe til forhandleren. Som der står i manualen:

Want to die a violent and painful death? If yes then RoadKill is your game!

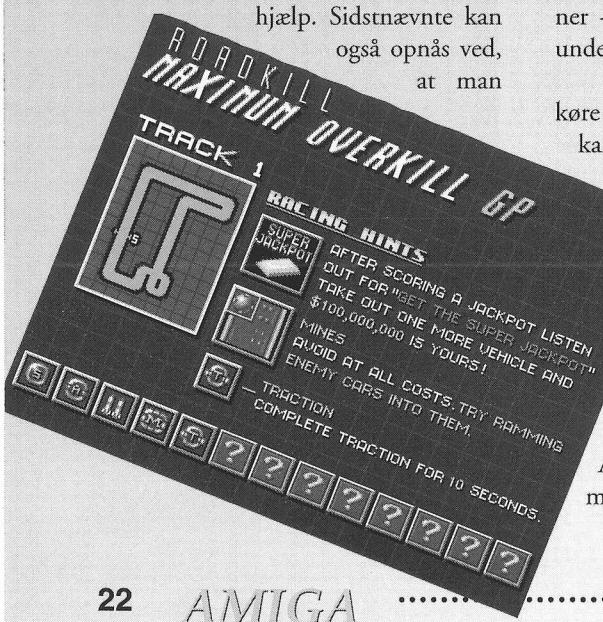


d e  
senere ba-  
ner - er nødvendigt op til flere gange  
under et løb.

Desværre risikerer man også at køre ind i miner og fart-bump - dette kan ikke anbefales, og i den indledende animation ses for øvrigt et glimrende eksempel på, hvor galt det kan gå (gæt, hvordan køreren, der bliver splattet ud på skærmen, forudlykker...)

#### CD32-VERSION?

Man kan ikke beskynde Acid Software for at udnytte CD-mediet særlig godt - det eneste, der



<b>ROADKILL</b>	
Format : CD32 (findes også til A1200)	
Udgivet af : Acid Software/Vision	
Udlån : Epic Data, tlf. 5993 1025	
Pris : 299,-	
<b>GRAFIK : 84%</b>	
<b>Lyd : 88%</b>	
<b>GAMEPLAY: 88%</b>	
<b>86</b>	<b>OVERALL</b>

# KORT GODT

Spilhjørnet, hvor noget er 'kort', noget er 'godt', og noget er begge dele

Af Morten Julin

## MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE (21ST CENTURY ENTERTAINMENT)

Stakkels Marvin. Udover et hæsligt navn har han også et forfærdeligt job - Marvin er nemlig pizzadreng, og skal gennem 5 baner med bunker af monstre, fælder og gåder. Som 21st selv siger - lad os håbe, han får gode drikkepenge!

Marvin's Marvellous Adventure er et platform-spil i bedste (eller værste) Zool-stil, hvilket vil sige, at skærmen hele tiden er fuld af såvel venner som fjender. Desuden bærer grafikken i samme (irriterende) høje grad som Zool præg af overdreven farvebrug i 'Se, mor, jeg har fået en A1200'-stil!

Spillet er dog godt, gedigent håndværk, så de, der kunne lide Zool (jer begge to! -red.), går næppe galt i byen med Marvin's Marvellous Adventure.

*Format: A1200, CD32  
Set hos Betafon, tlf. 3314 1233*

## DRAGONSTONE (CORE DESIGN)

I sidste nummer kom vi fejlagtigt til at skrive, at dette spil kun kommer i en A500-version, og hvad sker der så? CD32-versionen dumper ind ad brevsprækken! Det var på den anden side at forvente fra Core Design, der ikke plejer at svigte nogen Amiga-modeller.

På den anden side synes de heller ikke at have anstrengt sig ved at lave CD32-versionen, der minder lige lovlig meget om A500-versionen efter vores

smag. CD32-ejere, der er vilde med fantasy-genren, vil dog nok næppe føle sig helt snydt.

*Format: A500, CD32  
Set hos Epic Data,  
tlf. 5993 1025*

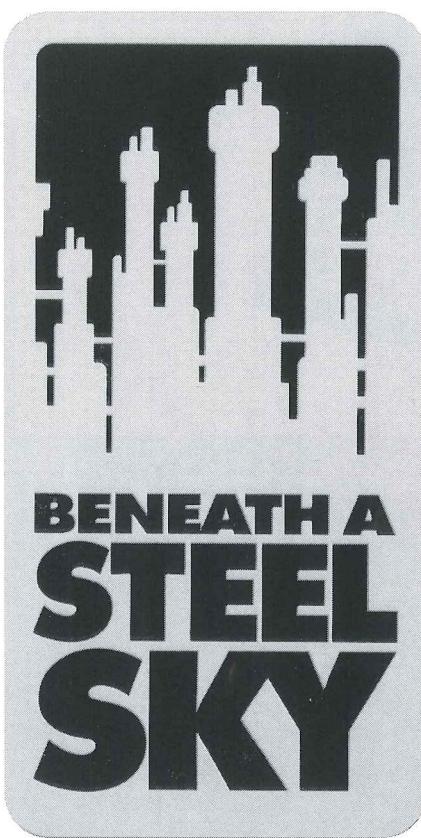
## OVERLORD (VIRGIN)

Op til den berømte D-day i 1944 bombarderede de allierede flittigt de tyske tropper i Nordfrankrig - et bombardement, der skulle vise sig at være afgørende for



type, er teksten nu erstattet af tale i hele spillet - og flot er det jo. Skulle det alligevel blive trættende at høre på, kan man heldigvis 'nøjes' med skrevne ord.

*Format: CD32  
Set hos Epic Data, tlf. 5993 1025*



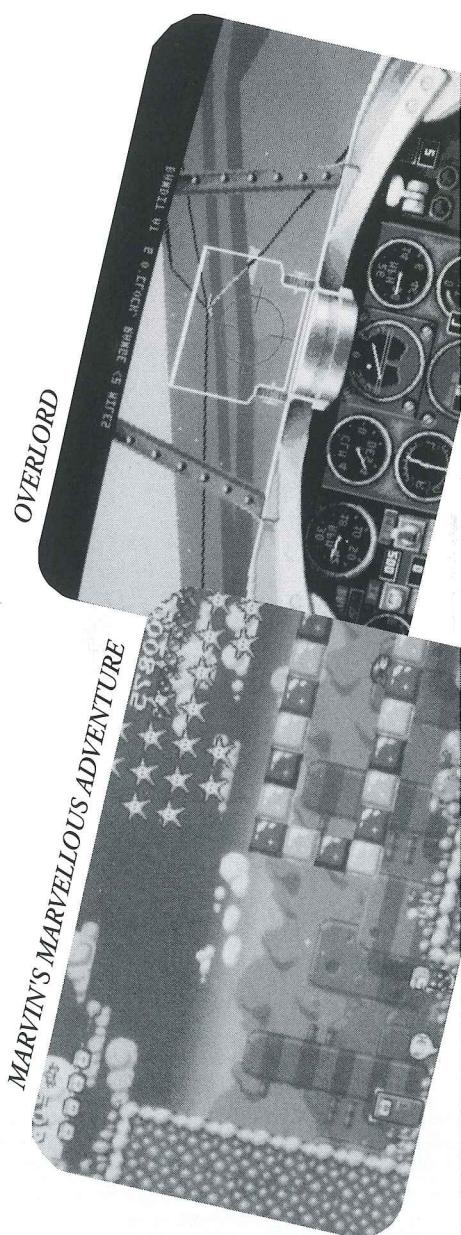
## BENEATH A STEEL SKY (REVOLUTION/VIRGIN)

invasionens succes. I Overlord får du chancen for at flyve en Typhoon 1b, Mustang III eller Spitfire IX (ja, det siger sikkert fly-freaks noget!), og delta i bombardementerne.

*Format: A500  
Set hos Betafon, tlf. 3314 1233*

## BENEATH A STEEL SKY (REVOLUTION/VIRGIN)

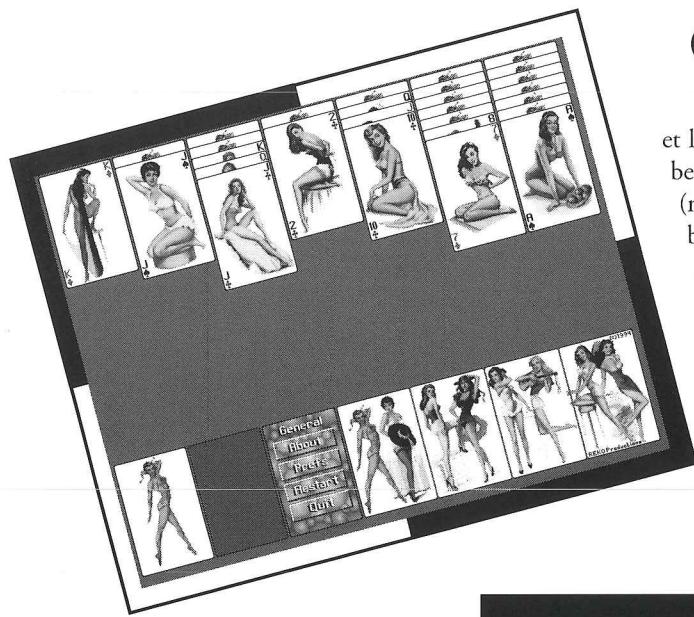
Revolution Software's geniale fremtids-thriller er nu også kommet i en version til CD32. Som det er tradition for CD-versioner af spil af denne



AMIGA BLADET

# "GRATIS" SPIL

## TIL ALLE



### DELUXE GALAGA

Dette spil har på relativt kort tid nærmest opnået kult-status, og det er velfortjent. Deluxe Galaga er nordmanden Edgar M. Vigdals fortolkning af de gamle Galaga- og Space Invaders-spil, hvilket vil sige, at bølge efter bølge af fjendtlige rumskibe kaster sig ned imod dig stakkels ene mand. Du er naturligvis udstyret med nogle simple kanoner, der senere kan erstattes af større og kraftigere våben, indkøbt for de 'bonus-penge', der kan samles op rundt omkring.

Deluxe Galaga er shareware, og prisen for at registrere er 10\$ eller 50 norske kroner - alternativt kan man betale 20\$ eller 150 norske kroner, og dermed sikre sig retten til gratis opdateringer i et helt år.

Deluxe Galaga er for øvrigt at finde på denne måneds abonnement-disk.

*Systemkrav: 1 Mb RAM*

Roketz er noget så usædvanligt som et spil fra Estland - og jo, de kan bestemt deres håndværk derover. Spillet er en kraftigt opdateret version af det gode, gamle Gravity Force, der specielt i to-spiller-mode er helt uforligneligt.

Man styrer et lille rumskib, og flyver så rundt i forskellige områder og skal udrydde sin modstander. Spillet er i vandret split-screen, så hver spiller har sin egen halve skærm - igen fuldstændig som i Gravity Force.

Heldigvis er også det mest geniale ved Gravity Force blevet bevaret - nemlig styringen. Den er, om ikke præcis lige så god som i originalen, så i hvert fald næsten.

PD-versionen af Roketz er en mini-version af Shareware-udgaven med færre baner, våben osv. Spillet koster 10 pund, 15\$ eller 25 DM at registrere, og kunne man lide Gravity Force, er spillet alle pengene værd.

### ROKETZ

PD- og Shareware-markedet kan efterhånden byde på adskillige virkelig flotte spil - vi har set på tre af de mest populære.

*Af Morten Julin*

Lige netop ordet 'gratis' i overskriften skal ganske vist tages med et lille gran salt - alle tre spil er nemlig i principippet shareware, hvilket betyder, at man gratis kan prøve spillet et stykke tid, hvorefter man er (moralsk) forpligtet til at 'registrere' spillet ved at betale et mindre beløb til forfatteren. Herved får man i mange tilfælde tilsendt en større og bedre version af spillet.

### KLONDIKE II

'Net-surfere' har ikke kunnet undgå den ene gang efter den anden at støde på fil-beskrivelsen 'cardset for Klondike', men hvad er dette Klondike da?

Klondike er et syvkabale-spil, og dem findes der jo efterhånden en hel del af. Klondike adskiller sig dog fra mængden ved sin helt sublime kortgrafik. Der medfører nogle få sæt, men da forfatterne har frigivet programmer, hvormed man kan generere sine egne kort-sæt, er det mildest talt ikke noget problem at finde flere! På grund af de mange farver fylder sættene typisk 6-700 Kb hver, og de varierer selvagt meget i kvalitet. Jeg har dog endnu ikke set nogle, der var direkte hæslige, tværtimod er de fleste ganske udmærkede, og enkelte er næsten kunst!

Ser man på gameplayet, er Klondike egentlig ikke det bedste syvkabale-spil - betjeningen er til tider temmelig irriterende, men på den anden side er det nok blot et spørgsmål om tilvæning. Klondike er ikke neddroset i PD-versionen, og forfatterne opgiver ikke nogen bestemt registrerings-pris. Faktisk er det nok, at man laver et pænt kort-sæt og sender det til dem!

Alt i alt er Klondike således på mange måder en 'pyntegenstand', men hvem har ikke brug for det?

*Systemkrav: AGA og harddisk.*

# ASSEMBLER

## GJORT

## SIMPEL

KUN KR.

75,-

Assembler  
gjort  
Simpel

### ASSEMBLER GJORT SIMPEL

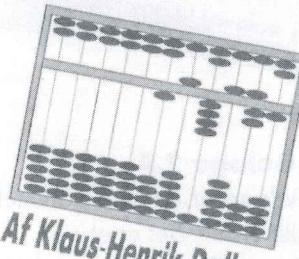
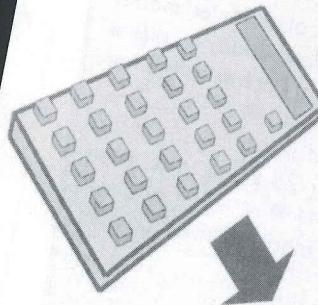
Den eneste håndbog for vakte Amiga programmører, der ønsker at få mest muligt ud af deres hardware.

Bogen giver et godt førstehandsindtryk af sproget ASSEMBLER, både med teoretiske modeller og praktiske løsninger.

ASSEMBLER GJORT SIMPEL er skrevet af Klaus-Henrik Dalkov, som selv har mange års erfaring med Amiga's interne elektronik. Og assembler er direkte programmering af elektronikken.

Dette er bogen, hvis du vil vide mere ...

KR. 75,00



Af Klaus-Henrik Dalkov

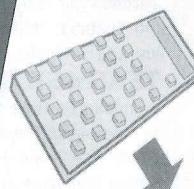
JA !

Jeg vil gerne være vaksere med min Amiga. Send mig straks et eksemplar af bogen 'ASSEMBLER GJORT SIMPEL'.

KUN KR.

75,-

Assembler  
gjort  
Simpel



Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Skriv tydeligt med blækpensler, tak!

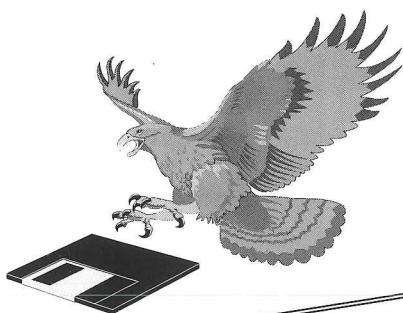
Dansk Medie Service

Postboks 844

+++3093+++

2400 København NV



**SLÅ KLOERNE I EN  
ABONNEMENTDISKETTE**

Alle Amiga Bladets abonnenter modtager, sammen med deres blad, en diskette, hvorpå vi har lagt lidt forskellige højheder. Disse abonnement-disketter kan også købes separat, for 25 kr. pr. disk. Men vi anbefaler helt klart at tegne abonnement på Amiga Bladet. Benyt kuponen bagerst i bladet. På abonnement-diskette nr. 3 har vi valgt at lægge følgende programmer:

**Deluxe Galaga 2.4**

Deluxe Galaga er en god gammel kending, fra spillemaskinerne. Det er et shoot'em'up spil efter den bedste opskift: *If it moves, shot it!*

**Deluxe Pacman**

Endnu er 'Deluxe' spil har fundet vej til denne måneds abonnement diskette. Her er der, som navnet svagt antyder, tale om en kraftigt opfrisket version af den gode gamle kending: *PacMan!*

**Viruschecker**

En af de bedste, og mest anerkendte virus dræbere til Amiga: VirusChecker 6.51. Tja, det kommer vel bedst ind under betegnelsen "Et nødvendigt onde"? Brug det!

# AMIGA BLADET

**AMIGA Video****VLab Motion 11.995,-**

Optag, rediger og afspil digital video på Amiga harddisk i fuld Broadcast kvalitet. Perfekt til professionel TV og video produktion.

Med video effekter, Blue-Box system, tekstning m.m.

\* 25 billeder/sek. \* JPEG 1-100%.

\* Broadcast format og kvalitet.

\* Composit og Y/C (S-VHS) in/out.

\* MovieShop software 2.1.

\* 16bit 48KHz stereo lyd m. Toccata.

Se test af VLab Motion 1.2 i de internationale Amiga og video blade. Nu leverer vi v. 2.1 med bl.a. synkron Audio redigering.

Kom og få en demonstration. Vi garanterer: Du kan ikke gætte, hvad der kommer direkte fra video og hvad der afspilles fra harddisk.

Tilbehør: Toccata og I/O modul til bla. High-End Component specifikation.

**Toccata Lydkort 2.995,-**

16bit 48KHz stereo sampler og lydkort med D.S.P.

**LightRave 3D 3,5 6.995,-**

3D programmet, der benyttes til animation og special-FX i film og TV serier som Star Trek, RoboCop og SeaQuest.

**Retina Z3 24bit kort 3.895,-**

Det bedste grafik kort til A3/4000.

**GVP Spectrum 24bit 3.695,-**

Til A2/3/4000. Med 2MB RAM.

**Y/C Genlock 3.995,-**

Vi har mange andre video produkter også high-end S-VHS/HI8 Hitachi camcordere og video mashiner til lavpris.

**CyberStorm Accelerator**

Cyberstorm fra Advanced Systems er det kraftigste accelerator kort til A4000.

Modul opbygget med grundkort, CPU kort, 128MB RAM kort, SCSI og Ethernet/Seriell kort. Optager ingen Zorro slot. Kan udvides fra 040 til 060 CPU.

**CyberStorm med CPU og RAM kort:****68040-40MHz 9.995,-****68060-50MHz 13.495,-****Data medier****FastLane Controller 3.895,-**

Fast SCSI II controller, 256MB RAM kort og DynamiCache. 5-10MB/sek. i A3/4000.

**Toshiba CD-ROM 2.895,-**

Triple Speed drev, 510kb/sek. SCSI I&II. Verdens hurtigste access tid. PC World DK om Toshiba: "Aldrig har vi set så overbevisende en ydelse fra et CD-ROM drev".

**TEAC 4GB Streamer 4.995,-**

Endelig en Giga streamer til lavpris. SCSI I&II. 6MB/min. 1.3GB på standard bånd. 4.2GB på HD bånd. Se det tyske Amiga Magazine nr. 1 '95: "Sehr gut".

**270MB SyQuest 4.295,-****270MB Media 845,-**

3,5" harddisk med udskiftable media. Op til 4MB/sek. Fås med AT & SCSI interface.

**540MB Fast ATA SG 2.195,-**

Ekstrem hurtig Fast ATA harddisk. Kører ca. 1.7MB/sek. i A4000.

**1-7GB Fast SCSI II Ring****Emplant MAC & PC**

Dørmer du om en enkelt computer, der kan køre Amiga, Mac og PC software, så er Emplant kortet til A3/4000 løsningen.

Alt Mac og PC software incl. Windows, OS2 m.v. 256 farver (24bit med grafik kort). Fuld support af RAM, HD, CD-ROM, printer, scanner m.m.

**Emplant + MAC modul. 3.695,-****PC 586 Modul. 1.695,-****SCSI + Seriel modul. 995,-****Diverse****TKR 19,2K Modem 2.295,-****TKR 28,8K Modem 2.695,-**

TKR 19.200/28.800 baud HighSpeed Fax modem til Amiga/PC/Mac. Test vindere i det tyske 'Amiga Magazine'. Leveres med software, Amiga kabel og strømforsyning.

**ISDN Master 3.895,-**

Med en ISDN forbindelse og ISDN Master kortet overføres 2 x 64.000 bit pr. sek. Desuden indbygget sampler og tlf. svarer, der gemmer beskeder på harddisk.

**A4000 Tower EXP 4.650,-**

Gigant A4000 Tower kabinet og expansion m. 7 stk. Zorro III slot (5 PC/2 video). Plads til bla. 6 x 5,25" og 5 x 3,5" drev.

**TVM AS3G Monitor 2.695,-**

Den perfekte farve monitor til A4000. Den nye DTP program til Amiga.

**Cannon BJ10sx printer 1.795,-****BJC 4000 Farveprinter 3.995,-****Epson Stylus printer 2.295,-****1,76MB Disk Drev 1.150,-**

Intern eller extern drev til 880/1760Kb disketter. Til alle Amiga'er med OS 2+.

**A1200 Tilbehør**

Blizzard er kåret som de bedste A1200 udvidelses kort af Amiga bladene, se bl.a. Amiga Computing, -Format, -Magazine, -Special m.fl.

**Blizzard 1220 2.495,-**

4MB 32bit RAM kort med 28MHz accelerator (4x hurtigere).

**Blizzard 1230-40Mhz 2.695,-**

68030 accelerator med plads til 32MB RAM og SCSI controller.

**Blizzard 1230-50Mhz 3.895,-**

50MHz CPU & 50MHz 68882 FPU.

**68882 FPU +40MHz Oscil. 1.195,-****130MB 2,5 harddisk 2.195,-**

Spørg efter andre harddisk løsninger til A1200 (2,5/3,5").

**CD-1200 2.695,-**

CD-ROM drev til PCMCIA porten.

**RAM** Vi har alle typer SIMM RAM (32pin, 72pin, GVP m.v.) til laveste dagspris. Ring.

*Amiga computere samt den nye Draco super Amiga, ring.*

*Vi har også monitore, printere, scannere og meget andet.*

*Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.*

*Åben 10.00-17.30.*

# BREVKASSEN

Postbudet slæber sæk efter sæk ind på redaktionen, og vi læser og læser...

Hallo gutter!

Jeg har en idé til spilsektionen: Kan I ikke fortælle, om spillene kan installeres, og hvilke platforme de virker på?

Michael Pedersen, Åbyhøj

Hej Michael,

At vi i de første par numre ikke har skrevet, om spillene kan installeres, er naturligvis en fejl - det gør vi allerede fra dette nummer.

Med hensyn til, hvilke maskiner spillene virker på, så har vi ganske enkelt ikke mulighed for at checke spillene på alle mulige forskellige konfigurationer. Tænk på, at udover selve 'grundmodellerne' har folk jo også al mulig ekstra hardware. Vi kan dog glæde os over, at softwarehusene efterhånden er ved at få øjnene op for, at spil også gerne må kunne køre på andre maskiner end lige standard A500 eller A1200.

Hej Amiga-Bladet!

Det ser godt ud med et dansk Amiga-blad, noget vi har manglet længe. Her er et par ideer:

- 1: En brevkasse - både til tekniske spørgsmål og mere generelle debatter.
- 2: En præsentation af skribenterne, så vi kan lære dem at kende. Feks.: Hvad spil spiller de? Musiker, grafiker, programør? Hvordan tilbringer de typisk en fredag aften? (Ja, det ku' du li' at vide! -red.)
- 3: Flere farvesider (den er uundgåelig).
- 4: Flere sider (det er den også).
- 5: Anmeld spillene i "Kort og Godt" ordentligt i næste nummer. Så kan man få et indtryk af spillet med det samme, og så stadig få en ordentlig anmeldelse.

Men ellers et udmærket blad, der (forhåbentlig) bliver solgt en del af. Keep up the good work.

Thomas Fini Hansen, Svendborg

Hej Thomas,

Tak for rosen - og ja - bladet sæger rent faktisk... Nu til dine spørgsmål:

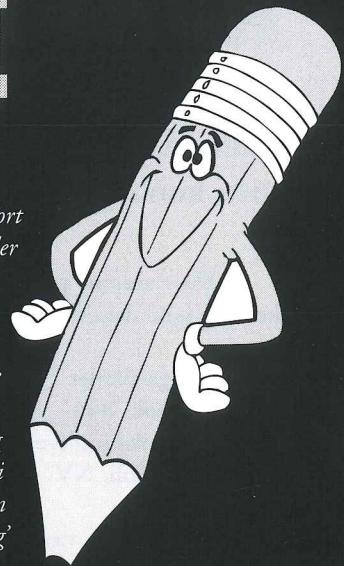
1: Den er der allerede - og I er velkomne til at stille spørgsmål om alt mellem himmel og jord.

2: Det har været på tale at bruge lidt plads på en smule navle-beskuen, men det bliver nok ikke foreløbig.

3 og 4: Som du nok kan regne ud, er dette et særdeles udbredt ønske, og det kommer da også, hvis I bare allesammen køber bladet!

5: Her skal du huske, at "Kort og Godt" hovedsagelig er til spil, der er kommet i sidste øjeblik, og spil, der ikke blev plads til. I tiden indtil det kommende nummer vil der som regel komme endnu nyere spil, og disse vil vi som regel foretrakke at anmeldte. Forresten tror jeg ikke, at nogen vil læse om et spil i "Kort og Godt", blot for at vente en måned på en såkaldt 'ordentlig' anmeldelse.

Her er vi dog ikke mere firkantede, end at der er undtagelser - som f.eks. anmeldelsen af CD32-versionen af Roadkill i dette nummer.



Hejsa!

En lille bemærkning, som godt kan have ret stor betydning(?): Jeg er i besiddelse af en A1200 med Jaws 030 (40 MHz 6 mega RAM). Var det ikke en idé at skrive, på hvilke maskiner I tester spil som f.eks. Sim City 2000, da det på en 030 har en ganske uacceptabel spillehastighed, som efter min mening ville have kvalificeret det til omkring 20 i overall. I øvrigt tak for et godt initiativ til at starte et lange tilstrængt Amiga (ONLY) blad.

Martin Leopold, København NV

Hej Martin,

Tak for dine rosende ord. Som hovedregel bliver spillene testet på den mindst mulige konfiguration - altså typisk A500 eller A1200, og for Sim City 2000's vedkommende en A1200 med fast-mem. Du har naturligvis lov til at være uenig i vores overall-karakter, og jeg giver dig helt ret i, at spillet er ekstremt langsomt (det kan næppe diskuteres!) - som det jo også blev nævnt i anmeldelsen. På den anden side er der jo tale om et tænke-spil, så hvad med at bruge ventetiden på at overveje dit næste træk? Guderne skal vide, at jeg normalt er en meget utålmodig sjæl, og alligevel lærte jeg hurtigt at leve med hastigheden.

Jens Busk Sørensen, Åbyhøj spørger, om abonnentskifterne kan bruges til Amiga 500.

Både og! Visse af spillene og programmerne virker på A500, andre gør ikke. Brugerprogrammerne vil dog i mange tilfælde kræve mindst Kickstart 2.0.

# KONKURRENCE

Som altid har de grundigste læsere mulighed for at vinde de nyeste spil - men kun de virkelig grundige!

Skriv svarene på et åbent brevkort eller et postkort, og send dem til:

Amiga-Bladet  
Postboks 844  
Frederikssundsvej 94  
2400 Kbh. NV

Svarene skal være Amiga-Bladet i hænde senest den 1. april 1995.

1. Hvilket spil blev omtalt under 'Kort og Godt' i nummer 2, og anmeldt i CD32-udgaven i dette nummer? (tip: Læs 'Brevkassen'...)

2. Hvilket firma fra hvilket land står bag de populære Overdrive CD-ROM-drev og harddisk-controllere til Amiga 600 og Amiga 1200?

3. Hvad koster et 50 MHz Blizzard 1230-III-kort?

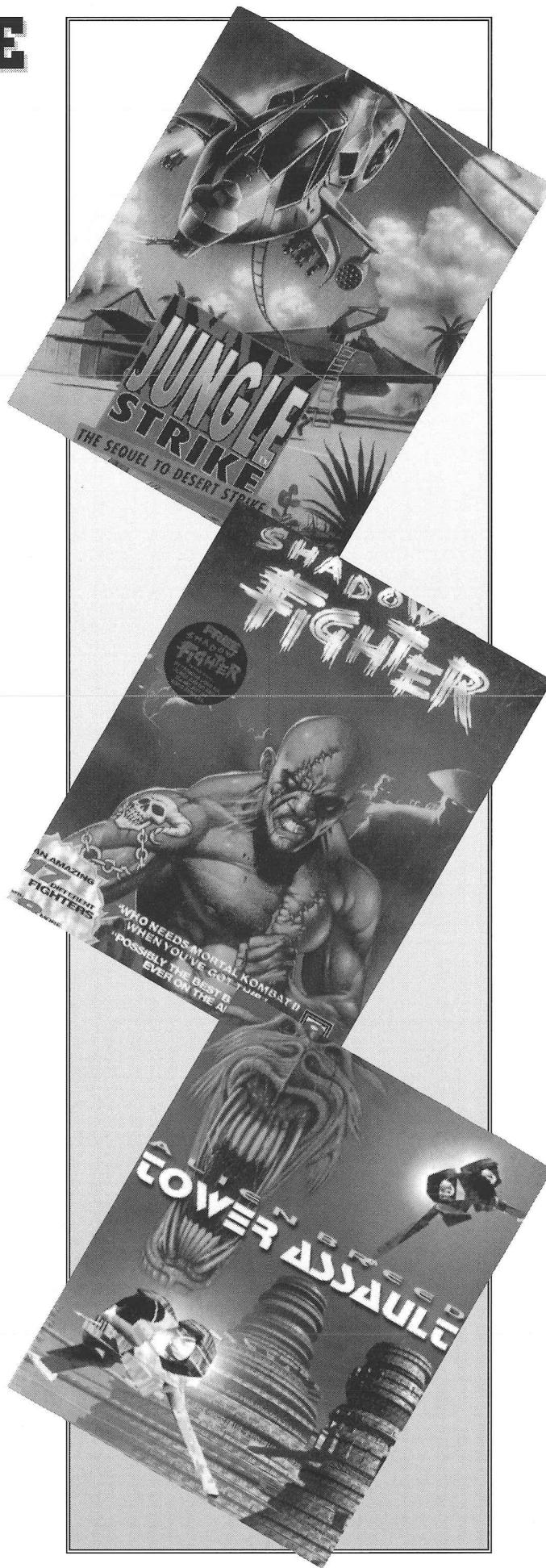
4. Hvor mange spil er ialt omtalt eller anmeldt i dette nummer - herunder i 'Kort og Godt'?

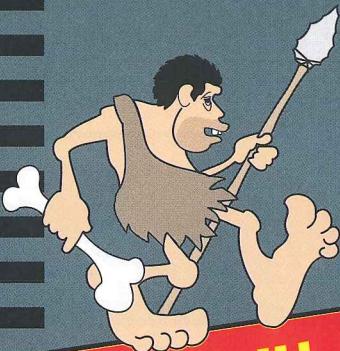
5. Hvilke virus-killere kan dræbe Commande-virusen?

Vinderne vil få direkte besked, og vil blive nævnt ved navn i nummer 5.

De heldige vindere af konkurrencen i nummer 1 blev:

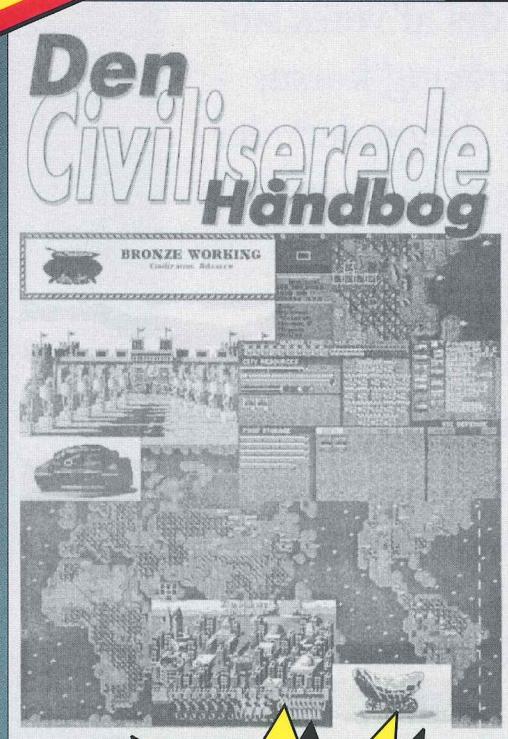
Nick Christensen, Slagelse  
Kim Keller, Silkeborg  
Bjarne Ploug, Faaborg  
Henrik Lauritz Hansen, Albertslund  
Jesper Jensen, Hadsten  
Jens Busk Sørensen, Åbyhøj  
Henning Christiansen, V. Skerninge  
Niels Verner Kristensen, Nørager  
Rasmus Knudsen, Tjele  
Kenneth Bjerg, Kjellerup





# DEN CIVILISEREDE HÅNDBOG

**M**ed denne bog ved din side farer du aldrig vild i spillet 'Civilization' af Sid Meier. Bogen fører dig sikkert gennem urytiden og videre frem gennem århundrederne. Prøv for eksempel at opfinde flyet allerede i år 1400, eller rumskibet i år 1856. Dine modstandere har ikke en chance, når du slår dig løs med storbyer, på mere end 7.500.000 indbyggere, og forskellige avancerede våben, i den tidlige middelalder. Eksperimenter med genforskning allerede i år 0! Denne bog er et klart „must“ for alle 'Civilization' fans.



KUN KR.  
**60,-**

SLÅ TIL NU & BLIV  
VERDENSHERSKER  
I MORGEN!!

Du bestiller bogen ved at  
indbetale kr. 60,- på  
girokort på posthuset til :

Giro 592-0779  
Dansk Medie Service  
Postboks 844  
Vibevej 30  
2400 København NV  
Mrk. 'Civiliserede Håndbog'

# NÆSTE NUMMER

## 3D - GEOMETRIENS LEGEPLADS, DEL 2

Næste del af vores store raytracing-kursus - og nu begynder der virkelig at ske noget!

## BILLEDER MED FORMAT

IFF er ikke længere enehersker som grafikformat på Amigaen - flere og flere kommer til. Hvad er GIF, JPEG, BMP osv. egentlig, hvad er de bedst til, og hvilke programmer understøtter dem?

## NÆSTE NUMMER

Dette og meget mere kan du læse om i næste nummer af Amiga Bladet, der udkommer den 30. marts.



# AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

# AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

3 MDR. FOR  
KUN KR.  
**99,-**

No. 2  
28. jan.  
Vejl. udeaf.



**AMIGA BLADET** er det nyeste danske blad, som du bare må have, hvis du har en Amiga derhjemme.

I hvert nummer får du alt hvad du har brug for; - anmeldelser af alle de nye og spændende spil, opskrifter på, hvordan DU bliver bedre til at bruge din Amiga, reportager fra hele verden og selvfølgelig alt om de nye Amiga produkter.

Alt sammen skrevet på en levende og letlæselig facon. Og som abonnent, det *allervigtigste*:

Du får en diskette sammen med **AMIGA BLADET** - HVER MÅNED!



## JA TAK

Fly mig straks et prøve-abonnement, på Danmarks Eneste Amiga Magasin. For kun kr. 99,- modtager jeg i 3 måneder **AMIGA BLADET** med 3 disketter. Jeg binder mig ikke til nogen forpligtelser, og kan når som helst bede mig fritaget for at modtage flere blade.

**3 MÅNEDER  
FOR KUN KR. 99,-**

3 numre af AMIGA BLADET	kr. 89,25
3 Amiga disketter	kr. 75,00
I alt	kr. 164,25
- introduktions rabat	kr. 65,25
Din pris lige nu	kr. 99,00

## AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

**DISKETTE HVER GANG!**

Skriv tydeligt med blokbogstaver eller maskine, tak!

Navn
Adresse
Postnr. / By
Evt. Tlf. nr.

Sendes  
ufrankeret

Dansk Medie  
Service  
betaler portoen

Dansk Medie Service

**Postboks 844  
+++ 3093 +++  
2400 København NV**

# 3 STJERNER TIL AMIGA

## OVERDRIVE CD

Sættes blot i PCMCIA-porten på siden af A600/A1200. Perfekt CD-32 emulering. Kører også KODAK foto CD samt almindelige musik CD'er. Kan desuden også indlæse filer og GIF billeder fra PC CD'er. Double Speed 330 kB/sek. Separat strømforsyning og driver software medfølger. Udførlig dansk brugsanvisning og 2 års garanti.



Du kan få mange CD-titler, f.eks:

- TOP100, 100 gode spil kr. 199,-
- CDPD4, 630 MB shareware 299,-
- Keyhole Fantasies, 700 erotiske fotos 169,-



A600/A1200



## OVERDRIVE HD

Den perfekte harddisk til A600/1200. Sættes blot i PCMCIA-porten på siden. Lynhurtig dataoverførsel. Autoboot. Plug & Play! Dansk manual. 2 års garanti.

Løs controller ..... 998,-  
Komplet med 170MB .... 2695,-  
Komplet med 340MB .... 2895,-  
Komplet med 540MB .... 4295,-  
Komplet med 810MB .... 5695,-



## PYRAMID 1220 28MHz 2-8 MB

### SÆT FULD FART PÅ DIN AMIGA1200!

Denne RAMudvidelse giver dig fra 2-8 MB extra RAM og desuden en 28 MHz accellereret CPU. Skulle dette ikke være nok kan du udvide med en coprocessor (FPU) helt op til 50 MHz. Pyramid systemet er i modsætning til f.eks. Blizzard meget fleksibelt, idet RAM'en består af et 32 bit SIMM-modul i sokkel, der blot kan skiftes til den ønskede størrelse. FPU'en kan ligeledes skiftes i valgfri størrelse fra 14-50 MHz. Der er naturligvis 2 års garanti og dansk vejledning.

Pyramid CombiRAM 1220 grundkort 0MB .... 1195,-

SIMM RAM modul 32 bit 2 MB ..... 1295,-

SIMM RAM modul 32 bit 4 M ..... 1795,-

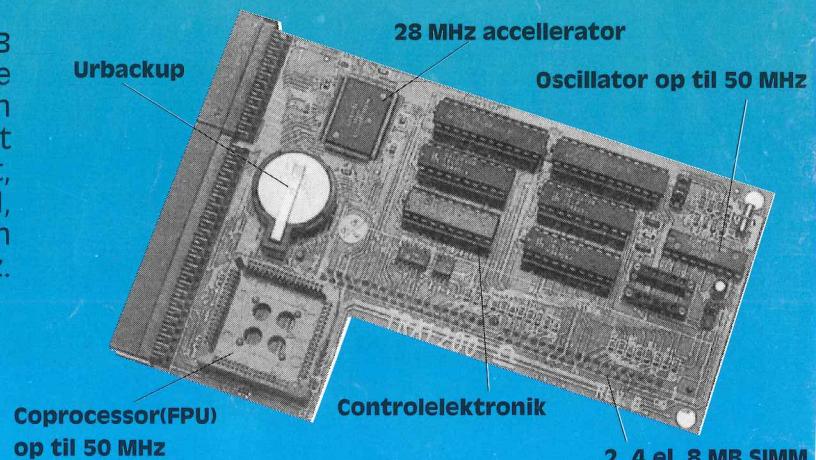
SIMM RAM modul 32 bit 8 MB ..... 3995,-

FPU 68882 33 MHz ..... 1295,-

FPU 68882 40 MHz ..... 1795,-

FPU 68882 50 MHz ..... 2295,-

Oscillator krystal ..... 125,-



BMP-Data Engros ApS  
Henviser til nærmeste  
forhandler på :

42 28 87 55

Prøv også vort BBS 98 58 90 12

Når du ønsker at opgradere fra f.eks. 2-4 MB tager vi det „gamle“ modul i bytte til aktuel dagspris. Du betaler således altid kun prisforskellen!